PHOTO SHARING - BUCURIA FOTOGRAFIEI DIGITALE ÎMPĂRTĂȘITĂ ONLINE

70
NOV '05
140 PAGINI
7,5 LEI



XtremPC CD

hardware ✖ software ✖ internet ✖ jocuri

LIVE TV PE PC



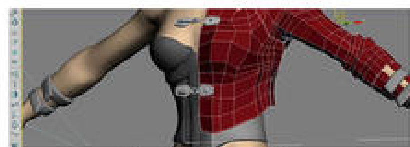
SPAIMA TELEVIZORULUI

PERFORMANȚĂ LA SCARĂ MARE



FERESTRE DE 19"

3D STUDIO MAX



O NOUĂ VERSIUNE

AGE OF EMPIRES III



EPOCA IMPERIILOR DIN LUMEA NOUĂ

ATI LANSEAZĂ RADEON X1800 XT

BĂTĂLIA PENTRU SUPREMAȚIE

15 PREMII



MSI
MICRO-STAR INTERNATIONAL
my style inside



BLACK&WHITE 2 - SERIOUS SAM II - MYST V: END OF AGES - DRAGONSHARD



Vrei să dublăm ~~32~~ 64$ prețul să înțelegi că e bun?

























Quartz computer
Bd. Iuliu Maniu nr.1-7, Bucuresti, sector 6.
Tel: (021) 316.96.64, 316.96.63, 316.96.65. http://www.quartz.ro.

Distribuitor KWORLD COMPUTER CO.,LTD



ECHIPA

Redacţia

Cristian Agatie **redactor-şef**
Ionuţ Popa **redactor hardware**
Ştefan Matei **redactor hardware**
Liviu Mihai Andrei **redactor software**
Adrian Dorobăţ **redactor jocuri**
Bogdan Bridinel **redactor jocuri**
Anda Drăgnuţă **redactor jocuri**
Cosmin Aioniţă **redactor jocuri**
Gabriel Mitran **editor CD/DVD**

Concept grafic

Gabriel Ionescu **tehnoredactare**
Radu Iordache **fotografie**

Publicitate & PR

Cristina Savu **director vânzări**
cristinasavu@xtrempc.ro
Paula Niculae **coordonator vânzări**

Marketing

Cristina Mincic **asistent marketing**

CONTACT

Redacţia

Adresă: Str. Aleksandr Puskin 18, Bucureşti 1
Telefon: 021-316.81.84
Fax: 021-316.81.49
E-mail: redactia@xtrempc.ro

Abonamente

E-mail: abonamente@xtrempc.ro

Probleme & informaţii CD/DVD

E-mail: infocd@xtrempc.ro

Poze Galerii Xtreme

E-mail: galerii@xtrempc.ro

Probleme hardware

E-mail: hardmail@xtrempc.ro

Producţie

Tipar: Infopress S.A.
Realizare CD: Kenson Optical

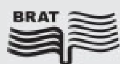
Publisher

Romas Comercial S.R.L.
Str. Aleksandr Puskin 18, Bucureşti 1
Telefon: 021-316.81.84

ISSN

1582-2818

Publicaţie auditată BRAT
pe perioada iulie-decembrie 2004





S-a deschis sezonul achiziţiilor

Ca o ilustrare a principiului că românul se pricepe la orice, nu doar la politică şi la fotbal, piaţa IT de retail din ţara noastră a fost inundată, într-o primă fază, de firme care comercializau componente sau asamblau calculatoare. Practic, aşa cum orice proprietar de Dacia era, într-o anumită perioadă, şi cel mai bun mecanic al respectivului automobil, tot aşa orice butic dispunea de know-how-ul necesar pentru comercializarea computerelor "home-made". Nu vorbim acum despre efemeritatea acestor firme şi nici despre capacitatea lor de a-şi respecta, pe termen lung, obligaţiile către clienţi. Era normal, o dată cu maturizarea pieţei, ca o mare parte dintre firmele mici de pe piaţă să dispară, fie ca urmare a selecţiei naturale (bazate pe calitatea serviciilor şi a produselor comercializate), fie ca efect al presiunii exercitate de jucătorii puternici apăruţi pe piaţă.

Actualmente, piaţa românească de retail este una stabilă şi relativ omogenă, dar stabilitatea nu este întotdeauna un punct pozitiv în materie de vânzări. În afaceri fie te dezvolţi, fie dispari, nu există loc pentru stagnare. În acest context, preluarea Best Computers de către Diverta nu a făcut decât să prefigureze deschiderea sezonului de vânătoare pe piaţa IT românească. Imediat după Diverta (care, în afară de Best Computers, a mai preluat şi Sistec), mai multe firme de IT şi-au anunţat intenţiile de expansiune după principiul "peştele cel mare îl înghite pe cel mic". Ultimul cu pretenţii la categoria de "peşte mare" - Flamingo - şi-a anunţat intenţia clară de întărire a poziţiei pe piaţă prin preluarea mai multor lanţuri de retail. Datorită condiţiilor speciale impuse companiilor listate la Bursa de Valori, detaliile au fost trecute sub tăcere, dar ne putem aştepta la surprize de cel puţin aceeaşi proporţie ca cea oferită de Diverta cu două luni în urmă. Este greu de crezut că o companie importantă cum este Flamingo se va mulţumi cu firimiturile rămase de la masa celor care au avut un start mai rapid în campania de toamnă la achiziţii. Este mult mai plauzibil că va încerca să înghită bucăţile mari, pe care ceilalţi le-au găsit greu de mestecat. Care vor fi acestea rămâne de văzut. Scopul acţiunilor nu este, cum pare la prima vedere, eliminarea concurenţei, sau cel puţin nu direct. Fuziunile şi achiziţiile sunt benefice atât celor care le întreprind, cât şi consumatorilor. Mai puţine firme de retail pe piaţă înseamnă volume mai mari de vânzări pentru acestea, deci profit şi fonduri pentru promovare şi dezvoltare. Volume mari de vânzări înseamnă în acelaşi timp şi discount-uri mai mari din partea distribuitorilor sau producătorilor, deci preţuri mai mici pentru end-user. Singurele care au de pierdut sunt firmele ce fac obiectul tranzacţiilor, acestea pierzându-şi cel puţin independenţa. Se spune că toamna se numără bobocii, dar, în acest caz, pentru mai multă acurateţe, va trebui să aşteptăm numărătoarea de primăvară.

Cristian Agatie





Laptop de 100$

012 Ca şi iniţiativa 50x15 de la AMD, OLPC îşi propune să le ofere sprijin elevilor şi studenţilor din ţările în curs de dezvoltare prin construirea unui laptop în valoare de doar 100$.

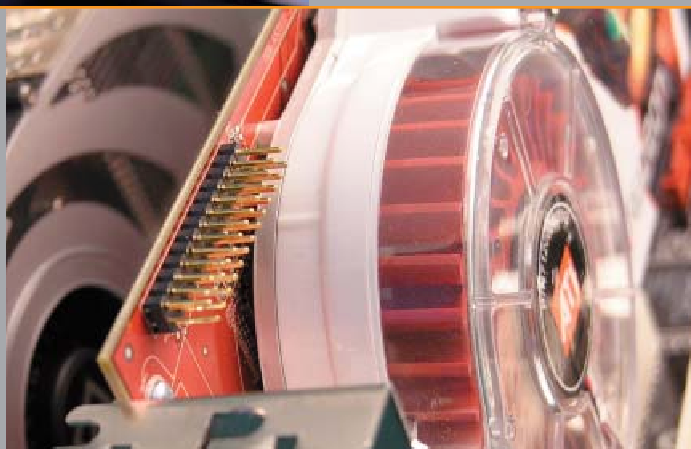


Ferestre de 19"

038 Monitoarele LCD se bucură în prezent de o popularitate atât de mare încât nu mai miră pe nimeni că sunt cumpărate chiar şi pentru sisteme entry level.

ATI lansează Radeon X1800 XT

062 Din domeniul IT, unul dintre cele mai mari dueluri ai ultimilor ani este cel în care concurenţi sunt ATI şi NVIDIA care îşi dispută supremaţia pe piaţa acceleratoarelor grafice 3D.



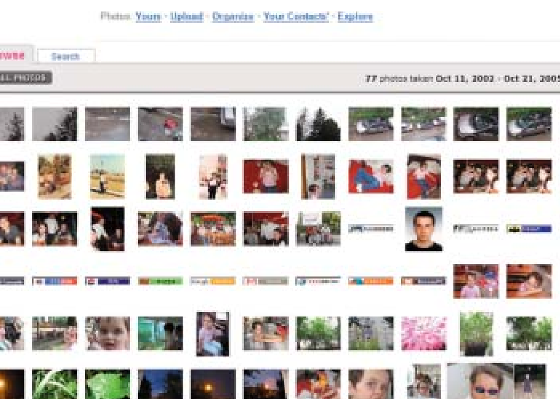


Photo Sharing

096 Cu ajutorul unui program specializat sau al unui site care oferă servicii de Photo Sharing, putem împărtăşi în timp real, prietenilor ori rudelor, cele mai noi fotografii realizate.

Age of Empires III

118 A treia oară este cu noroc, se spune, astfel că vom vedea în ce măsură noul joc duce mai departe renumele seriei.



NOIEMBRIE

IT EXPRESS

HARDWARE

HOBBY

JOCURI

IT express



Adrian Dorobăţ

Tehnologie şi lifestyle

Societatea de azi demonstrează tot mai pregnant că nu contează ce vinzi, ci cum vinzi şi că cei care se impun ca "deschizători de drumuri" sunt cei care au cel mai mult de câştigat.

Lansarea noului iPod Video mi-a atras din nou atenţia asupra unui subiect la care mai reflectasem acum ceva vreme: conceptul de "digital lifestyle". Acum un deceniu, tehnologia era apanajul inginerilor şi calculatoarele nu erau altceva decât simple unelte. Dar nu a trecut mult şi, aşa cum cerneala penetrează creta, tehnologia s-a strecurat şi în cele mai mici cotloane ale societăţii. La fel cum revoluţia industrială a schimbat din rădăcini societatea victoriană în secolul al XIX-lea, revoluţia digitală schimbă din rădăcini societatea din ziua de azi.

Trăim într-o lume asaltată de tehnologie, în care oamenii de rând suferă de acel şoc al viitorului pomenit de Alvin Toffler în "Al treilea val". Schimbările impuse de evoluţia continuă a industriei electronice fac tot mai dificilă asimilarea tuturor gadget-urilor care apar. Saturaţia pieţelor cu enorm de multe dispozitive aparent diferite, dar care au aceeaşi funcţie şi aproximativ aceleaşi facilităţi nu a făcut decât să împingă focusul decizional al cumpărătorului obişnuit dinspre util către estetic. Carcasa cu LED-uri a unui calculator "cântăreşte" mai mult în ochii unui cumpărător decât componentele din interiorul ei. Telefoanele sunt alese după cum arată şi companiile au creat deja categorii de modele "fashion" în care sunt incluse cele gândite special pentru a atrage ochiul şi pentru a se asorta cu poşeta sau costumul. Chiar şi jocurile pun tot mai mult accentul pe estetic decât pe poveste sau mecanica de joc.

Ne place sau nu, trăim într-o societate în care suntem definiţi de ce telefon folosim sau de ce mp3 player, consolă de jocuri sau instant messenger utilizăm. Iar unele companii nu s-au sfiit să speculeze acest aspect, ba chiar să îl speculeze în interesul lor. Apple este una dintre companiile care au adoptat printre primele conceptul de "digital lifestyle", de "tehnologie cu faţă umană". Strategia lor a fost de a îmblânzi tehnologia, percepută ca agresivă, invadatoare de către oamenii obişnuiţi, de a îndulci pastila, de a o face palatabilă, mai uşor de asimilat. Culori pastelate, colţuri rotunjite, utilizare simplificată, acestea sunt elementele unei paradigme ce a stat la baza succesului Apple. Aplicată atât la nivel software (interfaţa MacOS), cât şi la nivel hardware (iBook, iPod), strategia Apple a cucerit publicul-ţintă: oamenii care priveau tehnologia cu reticenţă sau chiar cu aversiune. Oameni care până atunci n-ar fi vrut nici morţi un calculator în casă şi-au cumpărat un iBook, pentru că nu îl percepeau ca pe o maşinărie diabolică, ci ca pe o "chestie" cool, care le dădea sentimentul de apartenenţă la un grup elitist. Acest trend a fost modelat abil de Apple într-o veritabilă subcultură care este parte integrantă din ceea ce numim astăzi digital lifestyle. Nu degeaba interfaţa Apple a fost copiată în sute de moduri, devenind un stil, un loc comun. Şi uitaţi-vă la modul în care Microsoft marketează Xbox 360, încercând să o facă atractivă pentru marea masă de cumpărători obişnuiţi, nu doar pentru o nişă de pasionaţi de tehnologie! Nu mai este o consolă de jocuri, este un element de lifestyle, care dă bine în sufragerie şi cu care te poţi da mare în faţa prietenilor.

Acest mod de gândire, alimentat de strategii de marketing, a făcut din Apple un promotor de trenduri, un producător de tehnologie "populară", cu mai mulţi fani decât o formaţie rock sau un creator de modă. Produsele lor sunt bune, dar cu certitudine nu cele mai bune. Diferenţa este că sunt mult mai bine plasate în ochii cumpărătorilor. Apple creează trenduri, cu Apple Trailers, cu Apple Podcasting, cu actori ca Gwyneth Palthrow care îşi botează fetiţa Apple. Şi nu au decât de câştigat.



Display implantat în piele

Sunet prin priză

Laptop de 100$

SCRIE DIRECT DIGITAL



Game On TV!

Enjoy gaming on larger screen!

Bundled VGA_HDTV panel with VGA and 3 RCA-type HDTV video output



775Twins-HDTV

LGA 775 for Intel Dual Core Pentium XE and Pentium D / Pentium 4 / Celeron D processor
ATITM Radeon® XPress 200
ULi 1573 Chipset

- Additional VGA_HDTV panel with VGA and 3 RCA-type component video output, that allows PC to connect all high-definion TV with component video input capability
- Supports FSB1066/800/533/400MHz processor, EMT64 CPU and HT-Technology
- Supports DDRII 667 and DDR40 (DDRII and DDR are supported separately)
- DirectX 9.0 on board VGA, Pixel Shader 2.0, max shared memory 128MB
- Integrated ATI X300-based 2D/3D graphics
- Hybrid Booster - Safe overclocking Technology
- PCI Express x16 Slot, PCI Express x1 Slot
- 4 ports of SerialATA 1.5Gb/s, support RAID 0, 1, 0+1, JBOD, 2 ATA133 IDE Ports
- 7.1 Cannel Superior Quality Audio, 10/100 Ethernet LAN
- ASRock 8CH I/O: 4 ready-to-use USB ports, 7.1 channel audio jack





P4Twins-HDTV

Socket 478 for Intel Pentium 4 / Celeron D processor
ATI™ Radeon® XPress 200
ULi 1573 Chipset

- Additional VGA_HDTV panel with VGA and 3 RCA-type component video output, that allows PC to connect all high-definion TV with component video input capability
- Chipset capable to FSB1066MHz, supports HT-Technology
- Supports DDRII 667 and DDR40 (DDRII and DDR are supported separately)
- DirectX 9.0 on board VGA, Pixel Shader 2.0, max shared memory 128MB
- Integrated ATI X300-based 2D/3D graphics
- Hybrid Booster - Safe overclocking Technology
- PCI Express x16 Slot, PCI Express x1 Slot
- 4 ports of SerialATA 1.5Gb/s, support RAID 0, 1, 0+1, JBOD, 2 ATA133 IDE Ports
- 7.1 Cannel Superior Quality Audio, 10/100 Ethernet LAN
- ASRock 8CH I/O: 4 ready-to-use USB ports, 7.1 channel audio jack







Motherboard , We Master It !



ASRock

ASESOFT DISTRIBUTION	FIT DISTRIBUTION	RHS Your IT Supplier
Str. Marcel Iancu, Nr. 3-5, Sector 2	Biharia 67-77 (Metav Business Park)	Plugarilor 10 - 14
020757 Bucuresti	sector 1, Bucuresti	Sector 4, Bucuresti
Tel. +4021.211.1856 / Fax. +4021.212.1010	Tel: +4021 - 2011516 / Fax: +4021 – 2011526	Tel: +4021 331.0067 / Fax: +4021 331.0051
www.asesoftdistribution.ro	www.fit.com.ro	www.rhs.ro

PUNCTE DE VEDERE

Pentru cine are cu adevărat ceva de spus

"Am observat că, în general, nu sunteţi prea receptivi la ideile cititorilor, deşi unele idei nu erau absurde, ci chiar bune."

DISCRIMINARE SEXUALĂ SAU MISOGINISM?

Atât pe forum, cât şi în e-mail-urile primite la redacţie, s-a pus în discuţie capacitatea femeilor de a face faţă provocărilor pe care le presupune natura muncii de redactor jocuri. Dincolo de caracterul sexist al acestui subiect, este interesant (dar trist) că singurul argument pe care l-au putut aduce partizanii ideii "jocurile = treabă bărbătească" este tocmai ideea în sine. De cealaltă parte, majoritatea opiniilor favorabile au apreciat stilul redactorului şi obiectivitatea analizei unui anumit joc. Noi credem în drepturile femeilor de a se juca în mod egal cu bărbaţii. Faptul că, în plus, reuşesc să-şi exprime coerent impresiile nu ar trebui să aducă mai multă frustrare în tabăra misogină.

>>> Între laude şi critici >>>

De la: Istrate Mihail
Pentru: redactia@xtrempc.ro


M-a surprins discuţia aprinsă pe tema reclamelor din revistă (mie nu mi s-au părut atât de multe, chiar am ales XtremPC pentru numărul mic de reclame). Ce mi s-a părut extrem de comic a fost că, exact după numeroasele scrisori primite, rubrica Galerii Xtreme (care are şi-aşa doar două pagini) a fost tăiată în două şi aţi pus imensitatea aia de reclamă care şi-aşa nu prea se potriveşte în revistă. Totodată, mă bucur că aţi ascultat (în sfârşit) şi părerile cititorilor şi aţi reabilitat rubrica "Hardmail". Am observat că, în general, nu sunteţi prea receptivi la ideile cititorilor, deşi unele idei nu erau absurde, ci chiar bune. A trebuit ca toată lumea să vă bombardeze cu scrisori pentru a aduce acea rubrică la vechiul ei format. Singurul articol care m-a enervat la culme şi care a tras în jos numărul trecut a fost interviul cu Romtelecom. Mai mult de 65% din acel interviu sunt aberaţii. Cum să devină ei lideri printre providerii de Internet atunci când reţelele de cartier se extind zilnic? Să nu vă mai spun că tehnologia ADSL este extrem de depăşită pentru că oferă nişte rate de transfer mult mai mici în comparaţie cu fibra optică.

XtremPC: **Din păcate, nu întotdeauna creaţiile care sosesc pentru Galerii Xtreme au un nivel acceptabil pentru a putea fi publicate. În privinţa receptivităţii, ne dăm toată silinţa, dar numai un număr mare de scrisori ne convinge că o anumită opinie este împărtăşită de majoritatea cititorilor. În altă ordine de idei, nu confunda reţelele de cartier cu providerii de Internet. O reţea de cartier depinde întotdeauna de unul sau mai mulţi provideri de Internet şi, cu cât se extinde mai mult, cu atât mai bine o vor duce aceşti provideri.**

>>> Misoginism>>>

De la: Tiger Blue
Pentru: redactia@xtrempc.ro

Cumpăr XtremPC de la nr. 4 încoace şi devine din ce în ce mai bun, cu unele mici excepţii pe care le voi enumera mai jos. Ştirile despre jocuri sunt despre tot felul de legi şi alte alea, numai despre jocuri nu. Nu sunt deloc de acord ca Dungeon Siege 2, Fable şi Earth 2160 să fie prezentate de o fată. Aţi putea pune şi voi demo-uri tehnologice de la NVIDIA, sunt sigur că entuziaştii graficii care au plăci de ultimă generaţie s-ar bucura să le aibă de la revista preferată decât să le downloadeze. Şi Lost Coast când o să apară o să-l puneţi pe DVD, nu?

XtremPC: **Ştirile despre jocuri sunt şi despre jocuri, în măsura în care apar titluri suficient de interesante; noutăţile despre legislaţie pot părea insignifiante, dar o lege nouă afectează industria şi piaţa jocurilor în ansamblu, consecinţele putând ajunge chiar şi în ţara noastră. Demo-urile tehnologice au dimensiuni destul de mari şi cititorii preferă mai curând un demo jucabil decât un film care arată superb. Lost Coast va fi disponibil pe DVD doar în măsura în care o permite legislaţia şi, desigur, în funcţie de mărimea pe care o va avea. În privinţa drepturilor femeilor de a prezenta jocurile enumerate, s-a votat acum mai mulţi ani în Constituţie, deci e legal.**

INTRĂ ÎN CONTACT!


Adresă:
Str. Puskin nr. 18
Bucureşti 1


E-mail:
redactia@xtrempc.ro


Telefon:
021-316.81.84


Fax:
021-316.81.49

CU OCHII PE FORUM!

Persian Prince

La jocuri, editorialul domnului Bridinel e foarte bun, dar am mai observat că articolele despre jocuri sunt scrise 80% de doamna Anda Drăgnuţă. Nu am nimic împotrivă, ba din contră, articolul la Fable: The Lost Chapters îl consider cel mai bun de până acum al dumneaei.

XtremPC

Ne bucurăm că există şi cititori convinşi că rubrica de jocuri este pe mâini bune. Ponderea de 80% a fost o consecinţă temporară a faptului că Bogdan a fost mai ocupat în ultima perioadă. Începând chiar cu acest număr situaţia se va echilibra, iar misoginii pot răsufla uşuraţi.

Blue Max

În numărul trecut nu aţi tratat Dungeon Siege 2 deoarece aţi zis că un astfel de joc merită mai mult timp decât aţi avut la dispoziţie luna trecută... Cum e articolul din această lună (sper că există un articol DS2...), a meritat aşteptarea? Nu de alta, dar cei de la Level au dezbătut subiectul într-un articol bunicel, pe vreo 6 pagini... Tare aş vrea să ştiu că cel din XPC îl întrece...

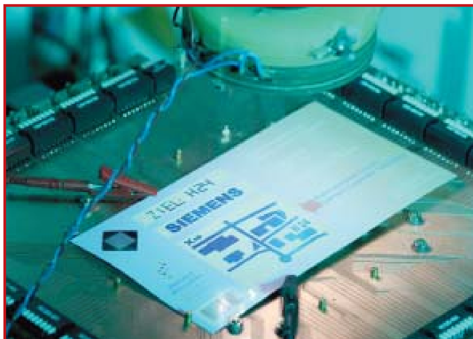
XtremPC

Articolul la DS 2 nu îl întrece pe cel din Level la numărul de pagini, pentru că nu avea rost să acordăm un spaţiu mai mare unui titlu care nu mai era atât de actual şi să defavorizăm în consecinţă alte noutăţi mai... fierbinţi. Evident, şi numărul mai mic de pagini faţă de Level ne împiedică să acordăm un spaţiu prea mare pentru un joc, fie el şi DS 2.

Siemens Wafer-Thin Color Display

Ambalaj cu monitor color

Aşa cum microchip-urile şi-au făcut loc în aproape orice produs electronic de larg consum, la fel se poate întâmpla şi cu ecranele color miniaturale.



În cadrul târgului Plastics Electronics din Frankfurt, Siemens a prezentat un tip de ecran miniatural ce poate fi imprimat pe hârtie sau folii plastice. În afară de proprietăţile remarcabile, printre care flexibilitatea, costul de producţie al acestor ecrane este mult mai mic decât cel al panourilor LCD actuale.

Cea mai simplă implementare a tehnologiei Wafer-Thin Color Display vor fi etichetele pentru produse ce pot afişa informaţii precum instrucţiunile de folosire, totul în mai multe limbi, ce pot fi alese de utilizator. Biletele de la târguri şi expoziţii pot afişa locaţia standurilor diverselor firme participante. Indicaţiile de folosinţă pot fi şi ele afişate sub formă de slideshow, iar produsele pentru copii pot fi dotate cu ambalaje cu jocuri simple.

Pentru fabricarea Wafer-Thin Color Display, Siemens foloseşte substanţe electrocromatice care îşi schimbă culoarea prin aplicarea unui curent ce este absorbit, având ca urmare schimbarea compoziţiei moleculare. Ecranul este constituit din material electrocromatic plasat peste o mască de electrozi. O folie din plastic conductivă serveşte ca al doilea electrod şi ca strat transparent. Până de curând, inginerii foloseau comutatoare de siliciu pentru controlul dispozitivului. Obiectivul este de a folosi un procedeu de imprimare pentru fabricarea întregului ecran, inclusiv electronica de control din elemente plastice conductoare şi semiconductoare.

În prezent, inginerii de la Siemens Corporate Technology and Automation and Drives lucrează la optimizarea materialelor pentru o reacţie mai rapidă, având-se în vedere afişarea imaginilor în mişcare. Alimentarea ecranelor se face prin baterii construite tot printr-un proces de imprimare, durata de viaţă fiind de câteva luni, ceea ce le face fezabile pentru produse cu rată de circulaţie mare. O altă modalitate de alimentare ar fi antenele imprimate, ce transformă în curent pulsurile primite de la un transmiţător integrat în raftul pe care este expus produsul. Primele produse comerciale care integrează ecranele Wafer-Thin Color Display sunt aşteptate în anul 2007.



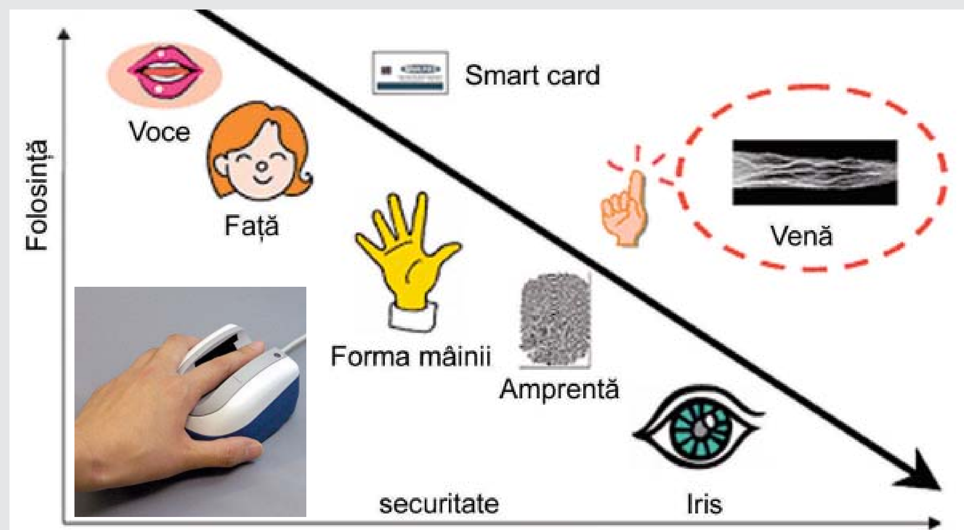
Hitachi Finger Vein ID

Securitate biometrică

Sistemele de securitate de identificare a utilizatorului au avansat foarte mult în ultimii ani, Hitachi făcând un pas înainte prin tehnologia Finger Vein ID.

Deşi cuvântul securitate ne duce cu gândul la sistemul bancar, acest concept se poate extinde şi la calculatoarele personale, ce sunt "atacate" din ce în ce mai des datorită dezvoltării explozive a Internetului. Deja sistemele de autentificare prin nume de utilizator şi parolă nu mai sunt sigure, un sistem din ce în ce mai răspândit de identificare fiind cel al amprentei, folosit de multe modele de notebook-uri şi dispozitive avansate. Cu toate acestea, este nevoie de sisteme mai sigure, care stochează informaţia pentru o identificare 100% într-un spaţiu mai mic şi capabile să o compare mai repede. În aceste condiţii, Hitachi a pus la punct un sistem de recunoaştere a venelor din deget. Acesta este deja implementat de o serie de bănci din Japonia, urmând ca ATM-uri cu astfel de sisteme de identificare să fie preluate şi de alte bănci pe viitor.

Modul de funcţionare este foarte simplu, sistemul citind fizionomia venelor din interiorul degetului ce trebuie identificat. Citirea se face de către un senzor CCD prin receptarea luminii cu lungime de undă apropiată de lumina infraroşie transmisă de LED-uri specializate. În urma citirii se generează o înregistrare 3D a poziţionării venelor în interiorul degetului. Dacă se doreşte creşterea preciziei identificării, se pot verifica toate cele cinci degete de la o mână simultan. Imaginile utilizatorilor ce trebuie comparate cu cea curentă sunt stocate pe un server, însă terminalele actuale au posibilitatea de a păstra în jur de 3000 de înregistrări.



Dermal Display

Display implantat în piele

Implanturile electronice vor fi cu siguranţă un lucru comun în viitor, oamenii de ştiinţă punând la cale diverse dispozitive menite a extinde funcţionalitatea corpului uman.

Avansul tehnologic este cel care le permite cercetătorilor să viseze la proiecte de neînchipuit cu foarte puţin timp în urmă. Nanotehnologiile sunt cele care vor permite implantarea nanoroboţilor în organismul uman, funcţiile îndeplinite de aceştia putând varia de la monitorizare la însănătoşire a diverselor organe interne. Recent, Robert A. Freitas jr a publicat în cartea sa "Nanomedicină" o descriere a unui display dermic ce va putea fi obţinut prin implantarea la mai puţin de 1mm adâncime în piele a aproximativ trei miliarde de roboţi cu rolul de pixeli. Aria acestui display, plasat pe dosul palmei, este de 6x5cm. Fotonii emişi de aceşti roboţi vor afişa o imagine pe suprafaţa pielii. Pixel-roboţii vor putea fi programaţi pentru a forma mai multe imagini, fiecare dintre acestea având două funcţii de bază: prezentarea informaţiei primite de la populaţia de roboţi sanitari prezenţi în restul corpului uman şi trimiterea de instrucţiuni către aceştia. Activarea/dezactivarea display-ului se poate face prin atingerea dosului palmei cu un deget de la cealaltă mână. Nanoroboţii cu volum mai mic de un micron cub vor consuma aproximativ 10pW. Dacă energia este obţinută direct din reacţia chimică cu substanţele din organism, ecranul ar putea funcţiona între 0.1 şi 10 secunde înainte de a consuma toată oxiglucoza prezentă în volumul dislocuit de nanoroboţi de aproximativ 300mm^3. Din acest motiv este nevoie ca aproximativ 40% din volumul display-ului să fie reprezentat de un rezervor de energie. Rata de regenerare a acestuia ar fi de



aproximativ o zi, permiţând un ciclu de funcţionare a ecranului cuprins între 14 şi 21 de minute zilnic.

Iniţiativa OLPC

Laptop de 100$

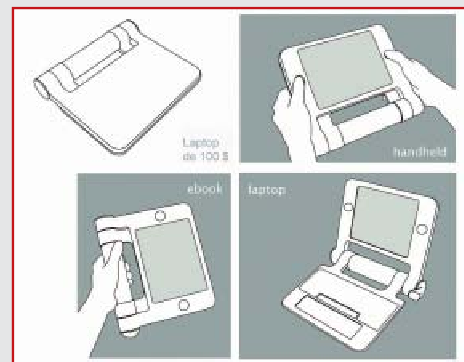
Ca şi iniţiativa 50x15 de la AMD, OLPC îşi propune să le ofere sprijin elevilor şi studenţilor din ţările în curs de dezvoltare prin construirea unui laptop în valoare de doar 100$.

În ciuda scăderii masive de preţuri ale componentelor de calculatoare, pentru cel mai ieftin sistem office tot trebuie să scoatem din buzunar mai bine de 300$, dacă socotim şi preţul monitorului, această valoare urcând şi mai sus. Despre preţul celui mai ieftin laptop puteţi fi sigur că va fi mai mare. Cu toate acestea, MIT Media Lab a demarat un proiect pentru producerea primului laptop pentru elevi şi studenţi cu un preţ de doar 100$. Este vorba de costul de fabricaţie, modelul nefiind destinat a fi vândut persoanelor fizice.

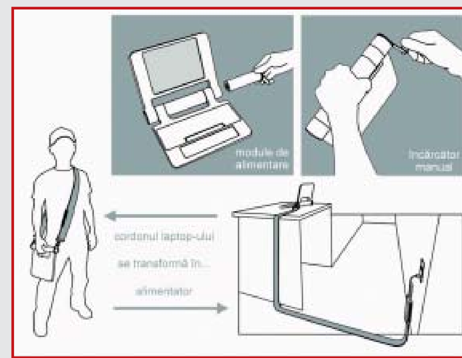


Asociaţia nonprofit care se va ocupa de acest proiect este OLPC (One Laptop per Child). Scăderea costurilor de producţie este posibilă prin folosirea unor surse de alimentare alternative mai ieftine şi reducerea capacităţii de stocare. Evident şi sistemul de operare va fi unul gratuit bazat pe Linux. În rest, modelul de 100$ nu se deosebeşte prea mult de un laptop obişnuit: ecranul LCD va fi color iar conectarea la reţele se face prin Wi-Fi. Pentru moment, în specificaţii se vorbeşte despre un procesor la 500MHz, harddisk flash de 1GB şi porturi USB.

Totul este posibil prin alegerea înţeleaptă a componentelor. Astfel, ecranul LCD este asemănător cu cel folosit în playerele DVD entry level ce pot fi utilizate în mod alb-negru, în lumină puternică şi la o rezoluţie de patru ori mai mare decât cea obişnuită, ce costă aproximativ 35$. De asemenea, dotările software vor fi reduse, iar producţia se va face în milioane de exemplare, ce vor fi distribuite direct ministerelor educaţiei. Modelul va putea funcţiona ca mobile theater pentru prezentări multimedia, tablet PC şi e-book sau handheld. Toate aceste lucruri sunt posibile datorită designului simplu şi flexibil. Pentru alimentare MIT Media Lab s-a întrecut pe sine, utilizând baterii ce se pot reîncărca de la priză sau direct de către utilizator prin întoarcerea unei manivele special adaptate. Pentru a nu îngreuna



utilizatorul cu accesorii, cureaua ce permite transportul laptopului pe umăr conţine şi adaptorul cu transformator pentru reţeaua de curent electric.



Yamaha Power Line Communication

Sunet prin priză

Conceptul de transmisie a datelor prin reţeaua de curent electric a fost dus mai departe de Yamaha, producător de instrumente şi echipamente muzicale.

Deşi iniţial primită cu mare aplomb, tehnologia transmiterii datelor prin reţeaua de curent electric are o răspândire redusă, în principal şi din cauza limitărilor ce nu permit conectarea la distanţă mare. Totuşi acest neajuns a fost exploatat recent de Yamaha, care a prezentat o versiune adaptată a PLC (Power Line Communication) pentru conectări multimedia în interiorul unui apartament.



Cel mai mare avantaj îl reprezintă posibilitatea reducerii considerabile a numărului de cabluri necesare conectării diverselor dispozitive audio/video dintr-o locuinţă. În cadrul expoziţiei A&V Festival 2005 Tokyo, Yamaha a prezentat două prototipuri de receiver şi transmiter: TRX-R10 şi TRX-T10. Programate a fi lansate la începutul anului viitor în Japonia, cele două dispozitive vor fi capabile să transmită sunet pe 5.1 canale sau stream-uri video. Conectarea dispozitivelor multimedia se face apoi fie la receiver, fie la transmiter.

Preţul estimat este de aproximativ 200$, iar pentru versiunea cu amplificator încorporat 250$. Totuşi succesul soluţiei propuse de Yamaha depinde foarte mult de primirea aprobărilor şi certificărilor uzuale. Acestea s-ar putea să nu fie foarte uşor de obţinut în ţările unde există reglementări stricte privind transmisiile radio, ce se pot produce accidental în cazul transmisiilor Power Line Communication.

VIP-Data VPen

SCRIE DIRECT DIGITAL

VPen este un dispozitiv care îşi propune să înlocuiască formele clasice de interacţiune dintre utilizator şi PC prin folosirea unei metode intuitive şi naturale.



În funcţie de dispozitivul folosit, există mai multe interfeţe cu utilizatorul, ce diferă prin modul de introducere a datelor: PC-urile au tastaturi şi mouse, PDA-urile au stylus, iar graficienii folosesc tablete grafice. VPen se doreşte un instrument universal care să înlocuiască toate aceste dispozitive de introducere a datelor printr-o metodă de utilizare familiară şi intuitivă. După cum îi spune şi numele, este vorba de un stilou digital, ce permite scrierea pe orice fel de suprafaţă, textul fiind recunoscut datorită software-ului capabil să "înţeleagă" mai multe limbi străine. Primele teste au arătat o acurateţe a recunoaşterii caracterelor de aproximativ 90%.

Urmând tendinţele actuale, VPen se conectează wireless prin Bluetooth la dispozitivele către care se face transmiterea caracterelor. Pentu recunoaşterea mişcărilor mâinii utilizatorului, VPen foloseşte un senzor optic performant, ce permite utilizarea pe aproape orice tip de suprafaţă. VPen poate fi utilizat şi offline, stocarea caracterelor introduse făcându-se în memoria internă de 4MB. Afişarea caracterelor, pentru efectuarea eventualelor corecţii, se face pe un ecran OLED. VPen poate fi folosit cu orice dispozitiv care implementează un driver HID (Human Interface Device): PDA, PC, notebook, telefon etc. Deşi are o grosime destul de mare faţă de un creion obişnuit, VPen are o formă ergonomică, ce uşurează utilizarea şi pentru perioade îndelungate de timp. Forma acestuia a fost proiectată de echipa Philips Design Paris.

Placă de bază MSI P4N Diamond

- Dual core și SLI ready cu switch digital
- NVIDIA nForce4 Ultra SLI Intel Edition
- FSB 1066MHz
- 4xDual channel DDR667/600 maximum 16GB
- Creative Soundblaster Live! 7.1 channel HD Audio

MSI
MICRO-STAR INTERNATIONAL
my style inside

Placă de bază MSI K8N Diamond

- Dual core și SLI ready, Socket 939
- NVIDIA nForce4 Ultra SLI chipset
- Hypertransport 1000MHz
- 4xDual channel DDR400 maximum 4GB
- Creative Soundblaster Live! 7.1 channel HD Audio

Placă video MSI RX850XT PE-VT2D256E

- HDTV ready
- 500MHz core și 1180 MHz memorie
- Jocuri full: XIII, Splinter Cell: Pandora Tomorrow, URU

Placă video MSI NX6600GT-TD128E

- SLI ready
- 500MHz core și 1000 MHz memorie
- Jocuri full: XIII, Prince of Persia 3D, URU

MSI Starkey 1.2 Long range Bluetooth dongle

- Bluetooth clasa I compatibil V1.2 și V2.0
- Rază de 100 de metri
- Suportă până la 7 dispozitive Bluetooth (GSM, keyboard și mouse)

Tuner TV extern MSI VOX USB TV Anywhere

- Dimensiuni reduse, ultraportabil
- Interfață USB 2.0
- MPEG-4 link (suportă Internet TV browsing)

10 kit-uri +

MSI Free Talk FT200 Bluetooth handsfree headset

- Bluetooth clasa II compatibil V1.2
- Rază de 10 metri
- Până la 5.5 ore de convorbiri și 200 ore în stand-by

Mențiuni:
Premiile sunt oferite de
MSI
www.msi.com.tw

Termenul limită al concursului este 7 decembrie 2005 data poștei. Câștigătorii vor fi anunțați în numărul 72 XtremPC

Pentru a putea participa la concurs trebuie să completezi chestionarul de pe paginile anterioare, să-l introduci în plic și să-i lipești timbrul necesar expedierii pe adresa redacției.



CONFIGUREAZĂ-ŢI PROPRIUL XtremPC!

1. De când cumpăraţi XtremPC?
○ 4-5 ani ○ 2-3 ani ○ 1 an ○ câteva luni ○ prima oară

2. De unde cumpăraţi XtremPC?
○ chioşc de ziare ○ benzinărie ○ magazine specializate de calculatoare ○ supermarket/hypermarket
○ altă variantă de răspuns

3. Aţi întâmpinat dificultăţi în procurarea XtremPC? Dacă da, ce fel de dificultăţi?
○ nu am găsit XtremPC în zona în care locuiesc. Care este aceasta?
○ nu am observat-o la raft în magazin/tarabă ○ altele

4. Citesc publicaţii de profil în urma:
○ vizibilităţii la chioşc/tarabă ○ titlurilor de copertă ○ discuţii de pe Forum ○ recomandărilor altor persoane
○ fidelităţii faţă de publicaţie ○ reclamelor care se fac în mass-media

5. Ce altă revistă de IT mai citiţi?
○ Chip ○ PC Magazine ○ PC World ○ Level ○ My Computer ○ My Hardware
○ altele

6. Marcaţi cu valori cuprinse pe o scară de la 1 la 5, unde 1 este valoarea minimă, iar 5 valoarea maximă, următoarele particularităţi ale XtremPC:
structura revistei (IT Express, Hardware, Hobby, Jocuri) ○ calitatea articolelor ○ grafica ○
informaţia oferită ○ coperta ○ prezenţa concursului lunar "Umflă Potul" ○

7. Cum consideraţi preţul XtremPC în comparaţie cu al altor publicaţii?
○ bun ○ satisfăcător ○ foarte mare

8. Cumpăraţi XtremPC mai mult datorită secţiunii:
○ IT Express ○ hardware ○ hobby ○ jocuri

9. Ce secţiune vă interesează cel mai puţin:
○ IT Express ○ hardware ○ hobby ○ jocuri

10. Cât de des aţi folosit XtremPC ca document sursă pentru rezolvarea diverselor probleme profesionale?
○ frecvent ○ câteodată ○ rar ○ niciodată

11. Ce consideraţi că ar transforma XtremPC într-o publicaţie mai bună?
○ mai multe ştiri ○ mai multe pagini ○ mai mult spaţiu acordat testelor ○ mai mult spaţiu acordat secţiunii software
○ mai mult spaţiu acordat jocurilor ○ altele

12. Menţionaţi ce alte subiecte aţi dori să includem în XtremPC:

13. Menţionaţi ce rubrici prezente în XtremPC ar trebui extinse:

14. Ce părere aveţi despre conţinutul DVD-ului/ CD-ului în general?
○ excelentă ○ bună ○ satisfăcătoare ○ nesatisfăcătoare ○ proastă

15. Pe care dintre următoarele categorii aţi dori să punem accent în continuare pe CD/DVD?
○ jocuri ○ Internet ○ multimedia ○ drivere ○ sistem ○ Linux

16. Ce categorii apreciaţi cel mai mult din structura DVD-ului/CD-ului?
○ Internet ○ sistem ○ multimedia ○ drivere ○ hobby (programele prezentate în revistă) ○ jocuri

17. Care dintre următoarele subcategorii din structura DVD-ului/CD-ului nu vă interesează/ vă interesează mai puţin?
○ comunicaţii ○ tweak&bench ○ audio ○ demo ○ test ○ download ○ securitate
○ imagini ○ cum să? ○ browser ○ update SO ○ grafică ○ multimedia ○ laborator
○ web design ○ office ○ trailere filme ○ mod&patch ○ utilitare ○ video ○ desktop

CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS

CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS - CONCURS



18. Cât reprezintă CD-ul/ DVD-ul în decizia de cumpărare a publicației?
O <25% O 25-50% O 50-75% O >75%

19. Cât de utile vă sunt driverele incluse pe DVD?
O foarte utile O utile O puțin utile O inutile

20. Aveți sugestii legate de DVD/CD? Dacă da, va rog să le menționați:

21. Ce produse/accesorii ați dori să achiziționați în viitorul apropiat?
O laptop O player MP3 O cameră digitală O imprimantă O consolă de jocuri O consolă de jocuri portabilă
O altele

22. Ce componente ați dori să achiziționați în viitorul apropiat?
O placă video PCI Express O placă video AGP O placă de bază O memorie O monitor LCD O sistem de boxe 2.1
O carcasă O sistem de boxe 5.1 O procesor O unitate optică O harddisk
O altele

23. Sunteți abonat al XtremPC?
O da O nu
Dacă NU, puteți menționa ce v-ar determina să deveniți abonat al XtremPC?

24. Ați recomanda XtremPC și altor cunoștințe/prieteni?
O da O nu
Daca NU, puteți menționa care ar fi motivul?

25. Colectivul redacțional vi se pare apropiat de cititori?
O da O nu O sugestii

26. În ce categorie de vârstă vă încadrați?
O < 18 ani O 18-24 ani O 25-29 ani O 30-39 ani O 40-49 ani O > 50 ani

27. Statutul civil: O căsătorit O necăsătorit

28. Nivel de studii:
O medii O universitare O postuniversitare

29. Care este profesia și ocupația dumneavoastră?

30. Ce ocupație aveți (dacă nu lucrați)?
O elev O student O absolvent de liceu fără loc de muncă
O absolvent studii superioare fără loc de muncă O altele

31. Venit:
O <150 € O 150-299 € O 300-599 € O > 600 €

32. Posesor telefon mobil: O da O nu

33. Carnet auto: O da O nu

34. Card bancar: O da O nu

Nume .... Prenume .... Vârsta ....

Județ .... Localitate .... Sector .... Cod poștal ....

Strada .... Nr .... Bl ....

Sc .... Apt .... Telefon .... Mobil .... E-mail ....

Regulament: Prin simpla participare la concurs și trimiterea datelor personale către XtremPC, declar că sunt de acord ca datele mele personale să intre în baza de date a publicației. XtremPC se angajează să preia și să utilizeze informațiile astfel obținute numai în scop de marketing. Datele nu vor fi transmise către terți. Nu pot participa la concurs angajații XtremPC, precum și rudele de gradul I ale acestora. XtremPC se obligă să respecte prevederile Legii nr. 677/2001 privind confidențialitatea datelor personale. Introduceți chestionarul în plicul atașat și apoi lipiți timbrul necesar expedierii pe adresa redacției XtremPC (Str. Pușkin nr. 18, sector 1, București). Premiile oferite în cadrul concursului se vor acorda prin tragere la sorți, care va avea loc la sediul redacției XtremPC. Termenul limită al concursului este 7 decembrie 2005, data poștei. Câștigătorii vor fi anunțați în numărul 72 XtremPC.

Descoperă combinația perfectă de design și tehnologie





Flatron Artistic

L1940B
Diagonala: 19"
Strălucire: 250 cd/m²
Contrast: 600:1
Timp de răspuns: 25ms
Unghi de vizibilitate: H: 178°, V: 178°

L1740B/L1740P
Diagonala: 17"
Strălucire: 250 cd/m² (L1740P: 300 cd/m²)
Contrast: 500:1
Timp de răspuns: 12ms
Unghi de vizibilitate: H: 160°, V: 160°

Flatron UltraSlim

L1980Q/L1980U
Diagonala: 19"
Strălucire: 250 cd/m²
Contrast: 500:1
Timp de răspuns: 8ms (L1980U: 12ms)
Unghi de vizibilitate: H: 160°, V: 160°

L1780Q/L1780U
Diagonala: 17"
Strălucire: 250 cd/m²
Contrast: 500:1
Timp de răspuns: 8ms (L1780U: 12ms)
Unghi de vizibilitate: H: 160°, V: 160°

Artistic



L1720B/L1720P
Diagonala: 17"
Strălucire: 250 cd/m² (L1720P: 300 cd/m²)
Contrast: 550:1
Timp de răspuns: 16ms
Unghi de vizibilitate: H: 160°, V: 140°

L1520 B/L1520P
Diagonala: 15"
Strălucire: 250 cd/m² (L1520P: 300 cd/m²)
Contrast: 400:1
Timp de răspuns: 25ms
Unghi de vizibilitate: H: 160°, V: 140°

Style:



L1930S/L1930B
Diagonala: 19"
Strălucire: 250 cd/m²
Contrast: 600:1
Timp de răspuns: 12ms
Unghi de vizibilitate: H: 178°, V: 178°

L1730S/L1730B/L1730P
Diagonala: 17"
Strălucire: 250 cd/m² (L1730P: 300 cd/m²)
Contrast: 500:1
Timp de răspuns: 12ms
Unghi de vizibilitate: H: 160°, V: 160°

L1530S/L1530B/L1530P
Diagonala: 15"
Strălucire: 250 cd/m² (L1530P: 300 cd/m²)
Contrast: 400:1
Timp de răspuns: 25ms
Unghi de vizibilitate: H: 160°, V: 140°

Standard:



L1915S
Diagonala: 19"
Strălucire: 250 cd/m²
Contrast: 500:1
Timp de răspuns: 12ms
Unghi de vizibilitate: H: 160°, V: 160°

L1715S
Diagonala: 17"
Strălucire: 250 cd/m²
Contrast: 500:1
Timp de răspuns: 16ms
Unghi de vizibilitate: H: 160°, V: 160

L1515S
Diagonala: 15"
Strălucire: 250 cd/m²
Contrast: 500:1
Timp de răspuns: 16ms
Unghi de vizibilitate: H: 160°, V: 160°

Standard:



L1950S-SN
Diagonala: 19"
Strălucire: 250 cd/m²
Contrast: 500:1
Timp de răspuns: 12ms
Unghi de vizibilitate: H: 160°, V: 160°

L1750S-SN
Diagonala: 17"
Strălucire: 250 cd/m²
Contrast: 500:1
Timp de răspuns: 12ms
Unghi de vizibilitate: H: 160°, V: 160°

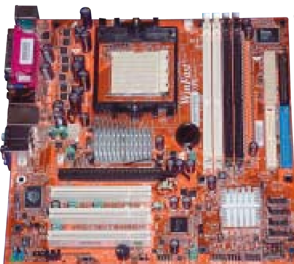
HTTP://RO.LGE.COM
Toată gama de monitoare este disponibilă prin rețeaua de distribuitori autorizați LG Electronics

REPORTAJ ÎN ROMÂNIA

Cele mai importante evenimente care se desfăşoară pe piaţa IT

Foxconn Media Party

La numai cinci luni de la intrarea pe piaţa românească, Foxconn este deja un nume recunoscut pentru calitatea produselor oferite, fie ele plăci de bază, carcase sau barebone-uri, monitoare LCD, notebook-uri, coolere, card readere sau plăci de reţea wireless. În cadrul evenimentului "Foxconn Media + VIP Distributor Party" de la Bucureşti din 23 septembrie, Foxconn, care este unul dintre principalii jucători ai industriei IT&C mondiale, a prezentat presei şi partenerilor locali planurile de viitor pentru piaţa românească, precum şi cele mai noi modele de plăci de bază şi carcase. Astfel, am putut vedea, în premieră, plăcile de bază WinFast 6150K8MA-8EKRS şi 6100K8MA-RS cu grafică integrată, ale căror chipset-uri fuseseră lansate de NVIDIA cu doar o săptămână în urmă. "Planurile pentru 2006 includ extinderea gamei de produse oferite pieţei din România şi personalizarea imaginii partenerilor în faţa utilizatorilor", a declarat Paula Sunk Fu, Sales Manager Foxconn pentru Europa de Est.



www.foxconn.com



Flamingo se pregăteşte de achiziţii

Flamingo Internaţional, holdingul care deţine Flamingo Computers şi Flamingo Distribution Center, va trece în perioada următoare la o campanie de achiziţii în vederea consolidării poziţiei pe piaţă. Pentru îndeplinirea acestui obiectiv au fost operate schimbări la nivel de management, respectiv numirea lui Dragoş Simion ca vicepreşedinte al Flamingo Internaţional, acesta fiind responsabil de strategia de achiziţii şi fuziuni a holdingului. Funcţia de preşedinte al Flamingo Computers, deţinută până în prezent de Dragoş Simion, urmează să fie preluată temporar de Eduard Samson, actualmente vicepreşedinte. "Am analizat cu atenţie atât contextul strategic de piaţă, cât şi oportunităţile de accelerare a creşterii firmei şi acum considerăm că este momentul să trecem la un demers sistematic pe linia consolidării industriei de profil", a declarat domnul Dragoş Cincă, preşedintele Flamingo Internaţional. Acesta a lăsat să se înţeleagă că există deja planuri concrete de extindere a companiei, precizând că atenţia Flamingo se îndreaptă către reţelele de retail semnificative ca piaţă.

www.flamingo.ro



Axigen - un nou produs GeCad



GeCad, compania care a creat cel mai popular produs software românesc (antivirusul RAV), a dovedit că este capabilă să depăşească momentul Microsoft şi să ia totul de la zero, de data aceasta cu un server de mail. Axigen este un produs 100% românesc, ce se adresează companiilor mici şi mijlocii, dar şi corporaţiilor care dispun de reţele informatice şi care îşi doresc un server de e-mail rapid, sigur şi flexibil. Lansarea acestuia pentru piaţa românească s-a făcut oficial pe 28 septembrie, în cadrul târgului Binary 2005, şi a fost urmată, o săptămână mai târziu, de lansarea internaţională, cu ocazia expoziţiei LinuxWorld. "Ca distribuitor, suntem convinşi că AXIGEN se va dovedi încă de la început un produs pe placul multor administratori de reţele şi de încredere pentru multe companii româneşti", afirma Gabriela Mechea, director general GeCad NET. Axigen este momentan disponibil în două versiuni (Business Edition şi Start Up Edition, aceasta din urmă fiind gratuită), urmând ca din 2006 să apară şi versiunea pentru Internet Service Provideri.

www.axigen.com

"Controller-ul de memorie este cu până la 40% mai eficient decât al generaţiei anterioare."

În dialog cu ATI despre ultima generaţie de chip-uri grafice



Richard Huddy
European Developer Manager
ATI Technologies Incorporated

XPC: R520 este un chip aşteptat de multă vreme, adresat entuziaştilor. Cu ceva timp în urmă, circulau zvonuri despre o arhitectură monstruoasă, cu 32 de conducte de randare. Acum, aflăm că nu are, de fapt, decât 16 conducte. Este vorba de o problemă a procesului de fabricaţie sau este alegerea ATI?
R.H.: R520 (sau X1800, ca să folosim denumirea comercială) este (întotdeauna a fost) un chip cu 16 conducte de randare. Ceea ce trebuie reţinut despre familia X1000 este că sunt chip-uri mult mai eficiente decât orice arhitectură anterioară, fie că este vorba de ATI sau de concurenţă. Modularitatea este accentuată, în sensul că toate componentele unei conducte de randare pot fi combinate în mod distinct în cazul unor chip-uri diferite. Rezultatul este că nu mai vorbim, practic, de conducte de randare. Se întâmplă să putem descrie X1800 ca un chip cu 16 conducte de randare, dar această terminologie nu este aplicabilă şi la ceilalţi membri ai familiei X1000. Zvonurile că X1800 ar avea mai mult de 16 pipeline-uri au fost întotdeauna false şi am ales această structură fiind convinşi că va fi cea mai performantă placă video existentă. Dacă ne luăm după rezultatele testelor, putem spune că am reuşit.

XPC: Arhitectura lui X1800 este una nouă, iar controller-ul de memorie este inedit. Care sunt principalele diferenţe şi avantajele oferite?
R.H.: Controller-ul de memorie este cu până la 40% mai eficient decât generaţia anterioară, permiţând rularea aplicaţiilor la rezoluţii foarte mari şi cu anti-aliasing activat. Avem un nou motor Ultra-Threading care face ca hardware-ul să fie productiv chiar în condiţii de încărcare maximă. Unităţile de procesare a shaderelor oferă acum precizie de 32 biţi în condiţii de calitate şi performanţe maxime. Am adăugat, de asemenea, posibilitatea unică de a folosi în acelaşi timp High Dynamic Range (HDR) şi anti-aliasing (AA), ceea ce înseamnă că veţi beneficia de cea mai bună calitate a imaginii în orice joc, şi asta numai de la ATI.

XPC: Care au fost motivele amânării cu mai bine de şapte luni a momentului lansării?
R.H.: Toată lumea ştie că X1800 trebuia să fie gata cu luni în urmă. Explicaţia este o problemă de fabricaţie ascunsă, care ne-a întârziat foarte mult. Ne-a luat foarte mult timp să descoperim problema, dar, odată aceasta găsită, a fost simplu de remediat.

XPC: Va exista o versiune AGP a seriei X1800 pentru posesorii unor sisteme puternice care nu sunt dornici de upgrade?
R.H.: Nu am anunţat încă nici o versiune AGP a seriei X1000, aşa că le sugerez tuturor să facă trecerea către PCI Express. Dacă va exista o cerere semnificativă din partea potenţialilor clienţi, am putea oferi o versiune AGP, deşi aceasta nu va fi avantajoasă pentru noi din punct de vedere economic.

XPC: Crossfire este compatibil numai cu chipset-urile ATI sau va fi disponibil şi pe alte platforme?
R.H.: Crossfire este deja disponibil nu doar pe plăcile cu chipset Radeon Xpress 200, ci şi pe plăcile dual slot de la Intel şi SiS. Credem în dreptul de a alege al clienţilor noştri, aşa că am dorit chiar de la început să le oferim această posibilitate.

XPC: Va fi posibil pe viitor să vedem plăci video NVIDIA lucrând în SLI pe o placă de bază ATI sau un sistem Crossfire pe o platformă nForce?
R.H.: Nu e nici o îndoială că astfel de configuraţii sunt funcţionale din punct de vedere tehnic, dar mă îndoiesc că se va întâmpla vreodată. ATI a anunţat recent un acord de licenţiere cu SiS şi Intel, ceea ce înseamnă că există posibilitatea dezvoltării unui sistem Crossfire pe platforme non-ATI. Dacă acest lucru se va întâmpla cu hardware NVIDIA numai departamentul de marketing poate răspunde. Părerea mea personală (care nu reprezintă şi punctul de vedere al companiei) este că această interoperabilitate ar fi benefică pentru ATI. Crossfire este o soluţie superioară SLI şi sunt încredinţat că, dacă oamenii ar putea alege liber, ar opta fără ezitare pentru Crossfire.

XPC: Consideraţi că 512MB de memorie video sunt o necesitate pentru jocurile actuale? Dacă nu, când credeţi că vor fi vizibile avantajele aduse de cantitatea suplimentară de memorie?
R.H.: Sunt câteva jocuri care folosesc deja avantajele celor 512MB de memorie video, deşi este adevărat că cele mai multe nu o fac. Cele care folosesc intensiv HDR vor avea nevoie întotdeauna de memorie mai multă, astfel că, dacă sunteţi interesaţi de Far Cry, Splinter Cell Chaos Theory sau Age of Empires III, recomand fără ezitare 512MB de memorie.

XPC: Ce sursă este necesară pentru alimentarea unui sistem cu X1800, respectiv cu două plăci în Crossfire?
R.H.: Veţi avea nevoie de o sursă de 450W de calitate. Am văzut recent câteva teste de surse de tensiune şi se pare că multe produse no name sunt departe de puterea specificată. Chiar şi cu un sistem Crossfire, o sursă de 45W este suficientă. În cazul în care sistemul dumneavoastră are multe echipamente suplimentare, veţi avea nevoie de mai multă putere, astfel că o sursă de 500W sau mai mult se va dovedi o investiţie bună.

XPC: Circulă zvonuri că ATI consideră Control Panel depăşit. Intenţionaţi abandonarea acestuia în favoarea Catalyst Control Centre?
R.H.: Control Panel este, fără îndoială, la sfârşit de carieră, iar noi încercăm să convingem utilizatorii să adopte Control Centre. În lunile următoare ne vom strădui să facem Control Centre să se încarce mult mai repede şi să fie complet stabil. Când vom reuşi asta vom retrage suportul pentru Control Panel.

XPC: Care sunt planurile ATI în ceea ce priveşte chip-urile grafice pentru notebook-uri, mai ales că NVIDIA a lansat de curând GeForce Go 7800GTX?
R.H.: În ultimii ani, ATI şi-a asigurat peste 70% din piaţa soluţiilor grafice discrete pentru notebook-uri şi nu avem nici o intenţie să permitem reducerea acestui procent. Amânarea familiei R5xx a făcut dificilă menţinerea acestei cote de piaţă, dar sunt încrezător că, o dată cu intrarea R5xx în producţie de serie, vom vedea noi soluţii mobile bazate pe această familie.

XPC: Cum vedeţi dezvoltarea chipset-urilor grafice integrate? Intenţionaţi să integraţi soluţii grafice mai puternice în viitorul apropiat?

R.H.: A existat o declarație recentă din partea Microsoft referitoare la performanțele grafice minime de care este nevoie pentru rularea corespunzătoare a interfeței grafice a Windows Vista, iar autorul acesteia a fost destul de caustic la adresa soluțiilor grafice integrate actuale. Aceasta este o șansă excelentă pentru noi.

XPC: ATI are o reputație tristă pentru lansările fictive (așa-zisele "paper launching") ale produselor sale. Care sunt planurile de viitor, având în vedere că NVIDIA 7800GTX au fost disponibile chiar de la lansare?
R.H.: Întreaga industrie și-a făcut obiceiul de a anunța produse care nu sunt încă disponibile. În această vară, întârzierea lui R520 a dat NVIDIA posibilitatea să-și poată coordona lansarea cu momentul în care a avut suficiente chip-uri disponibile. Feedback-ul pozitiv de care s-a bucurat acest eveniment unic a fost atât de clar încât cred că putem spune că vremea lansărilor fictive s-a încheiat. De aceea, plăcile video din familia X1800 vor fi și ele disponibile începând cu 5 octombrie, data lansării lor.

"Conform Gartner Dataquest, IBM Lotus deține o cotă de piață de 45% în întreaga lume."

De vorbă cu IBM despre noutățile pe care le aduce versiunea a șaptea de Lotus Notes&Domino



Ed Brill
Business Unit Executive
Worldwide Lotus Messaging Sales, IBM Software Group

XPC: Spuneți-ne, vă rugăm, câteva generalități despre Lotus Notes și Domino.
E.B.: Lotus Notes/Domino constituie platforma numărul unu pe piață pentru comunicare, productivitate și colaborare. În 15 ani de prezență pe piață și prin cei 61.000 de clienți din întreaga lume, Lotus Notes/Domino și-a confirmat reputația de platformă pentru dezvoltarea rapidă de aplicații și soluții în scopul unei productivități organizaționale îmbunătățite și o distribuire eficientă a informațiilor. Facilitățile aplicației includ, printre altele, posibilități de gestionare și partajare a documentelor, trasarea proiectelor, gestionarea contactelor, respectiv a relațiilor cu clienții și actualizarea produsului.

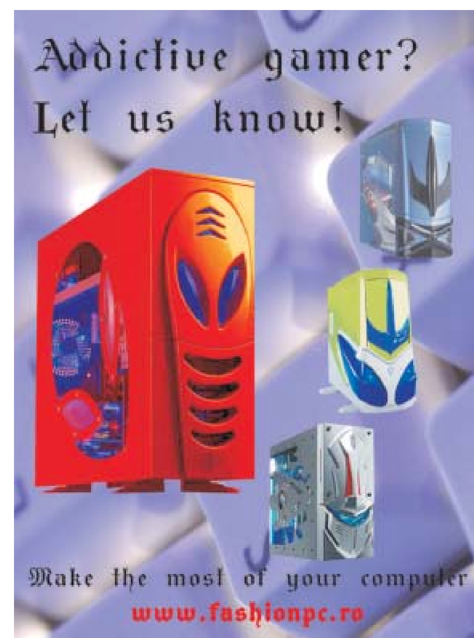
XPC: Care sunt atuurile noii versiuni?
E.B.: Costuri operaționale semnificativ mai mici și suprasarcini reduse pentru administratori, productivitate și sensibilitate îmbunătățite pentru utilizatorii finali. Serverele Domino 7 folosesc procesorul cu 25-40% mai puțin, în timp ce numărul utilizatorilor unui server este acum cu 15-400% mai mare. Domino 7 integrează instrumente noi: Activity Trends și Domino Domain Monitor, care ușurează administrarea și gestionarea sistemului. Notes 7 oferă o integrare completă a mesageriei instantanee în cadrul aplicației-client și colaborează, de asemenea, cu Google Desktop, Microsoft Office 2003 și IBM Workplace Managed Client. Notes 7 aduce îmbunătățiri importante pe partea de gestionare a e-mail-urilor și arhivare.

XPC: Ce beneficii aduc noile versiuni de Lotus Notes și Domino pentru programatori?
E.B.: Două dintre beneficiile pe care noile versiuni le aduc, din punctul de vedere al programatorilor, sunt posibilitatea implementării funcționalității oferite de Domino prin intermediul serviciilor Web obișnuite și stocarea conținutului Domino în bazele de date IBM DB2. Aceasta conferă caracteristicilor relaționale din Notes/Domino o performanță superioară în unele cazuri și o integrare mai bună cu celelalte aplicații IBM.

XPC: De ce ar alege utilizatorii Lotus Notes și Domino în detrimentul unor produse asemănătoare precum Microsoft Outlook?
E.B.: Din mai multe motive: stabilitatea, securitatea, flexibilitatea și facilitățile de comunicare care nu se limitează la e-mail. Lotus Notes și Domino rulează pe clienți și sisteme de operare multiple. Oferă facilitățile necesare dezvoltării și implementării rapide a aplicațiilor, toate în cadrul aceleiași infrastructuri desfășurate pentru e-mail.

XPC: Când va fi disponibilă această versiune?
E.B.: Versiunea în engleză este deja disponibilă în întreaga lume. Versiunile localizate vor fi și ele lansate în următoarele luni.

XPC: Ce loc ocupă Lotus Notes și Domino în cadrul industriei de comunicații?
E.B.: Conform Gartner Dataquest, IBM Lotus deține o cotă de piață de 45% în întreaga lume. În Europa, IBM Lotus este liderul de piață, conform Gartner Dataquest și IDC.





Ellula Inflatable Speakers

Boxe gonflabile

Dacă playerul mp3 îl porţi în buzunar oriunde ai merge, nu acelaşi lucru se poate spune şi despre sistemul de boxe. Mai bine zis despre un sistem de boxe obişnuit. Pentru că produsul oferit de Ellula poate fi transportat cu uşurinţă oriunde este nevoie. Este suficient să-l scoţi din buzunar, să-l umfli (cam ciudat, dar e corect, sistemul de boxe este gonflabil) şi 10W RMS sunt gata să pună petrecerea în mişcare. Se poate conecta la orice player care are o mufă jack şi funcţionează atât la priză (prin intermediul alimentatorului propriu), cât şi pe baterii. Deşi seamănă mult cu nişte jucării pentru piscină, nu vă recomandăm să încercaţi să le faceţi să plutească. Ar putea să intre la apă sau chiar mai rău.



TEHNOTREND

vitrina tehnologiei de viitor prin ochii prezentului

Fly Pentop Computer

Computerul din vârful creionului

Amatorii de gadget-uri se vor îndrăgosti de această jucărie. Foarte asemănătoare cu un pix pentru James Bond, Fly Pentop este în acelaşi timp calculator, instrument muzical, organizer şi carnet de notiţe. Pentru a folosi calculatorul, e suficient să desenaţi unul pe hârtie şi să apăsaţi "tastele" cu vârful pixului. Un sintetizator de voce validează cifrele introduse şi comunică rezultatul. Programarea unei întâlniri este la fel de simplă ca scrierea datei, orei şi a unei scurte descrieri. Alarma vă va anunţa din timp despre întâlnirea respectivă. Pentru folosirea lui Fly Pentop ca instrument muzical este necesar, de asemenea, să desenaţi tobele şi keyboard-ul. Hârtia este una specială, care permite "pixului" să-şi localizeze poziţia pe foaie.



ITMedia Minilens

Teleobiectiv pentru telefonul mobil



Camerele foto sunt un accesoriu din ce în ce mai răspândit în telefoanele mobile actuale, în ciuda calităţii discutabile a fotografiilor. Dintre cele mai importante limitări ale acestora, lipsa zoom-ului optic este extrem de supărătoare. O rezolvare simplă o constituie aceste obiective miniaturale care se ataşează deasupra lentilei camerei foto din telefonul mobil cu ajutorul unui sistem magnetic. Sunt disponibile trei modele, unul telefoto cu zoom optic 2x, unul macro cu zoom optic 4x şi unul wide cu zoom optic 0.5x. Nu trebuie să vă aşteptaţi la rezultate deosebite (este vorba doar de un telefon mobil, nu de un echipament profesional), dar aceste accesorii adaugă un plus de amuzament pe care posesorul unui telefon cu cameră foto simplă nu-l poate înţelege.



Sistem PC Ultra Sprinter

Procesor Celeron 2,8GHz, memorie 512MB, HDD 120GB, unitate optică DVD/CD-RW, placă video 128MB, sunet 6 canale on-board, LAN on board, modem 56k, tastatură, mouse, Linux.

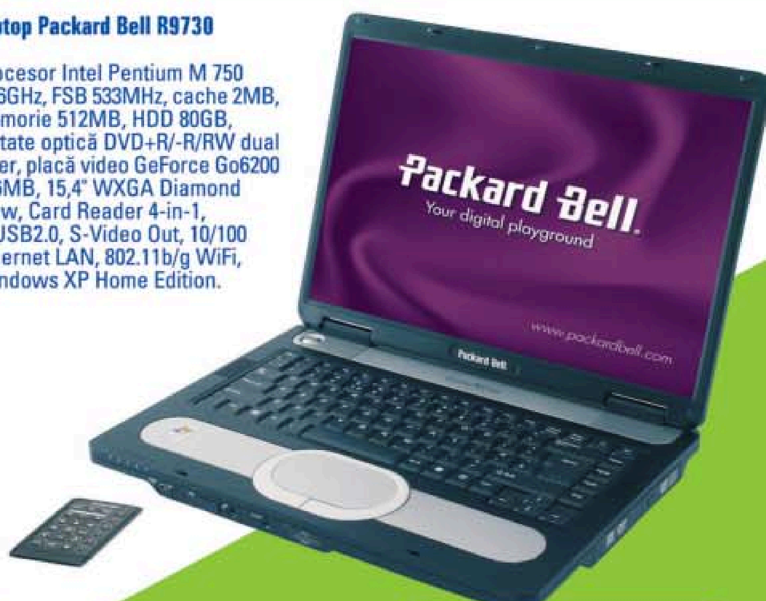


• exclusiv la DOMO

1.549,9 lei
rata: 43,6 lei / lună
15.499.000 rol | 436.000 rol/lună

Laptop Packard Bell R9730

Procesor Intel Pentium M 750 1,86GHz, FSB 533MHz, cache 2MB, memorie 512MB, HDD 80GB, unitate optică DVD+R/-R/RW dual layer, placă video GeForce Go6200 256MB, 15,4" WXGA Diamond View, Card Reader 4-in-1, 3xUSB2.0, S-Video Out, 10/100 Ethernet LAN, 802.11b/g WiFi, Windows XP Home Edition.



4.999,9 lei
rata: 140,6 lei / lună
49.999.000 rol | 1.406.000 rol/lună

Monitor Ultra 7UF 17" CRT plat

Diagonala 17", tub CRT plat, rezoluţie maximă 1280x1024, pixel pitch 0.25mm, frecvenţă orizontală 30-70kHz, frecvenţă verticală 50-130Hz.



349,9 lei
rata: 9,8 lei / lună
3.499.000 rol | 98.000 rol/lună

Monitor Ultra 7UL 17" LCD

Rezoluţie 1280x1024, timp răspuns 16ms, contrast 450:1, luminozitate 260cd/mp, vizibilitate 150° orizontal / 125° vertical, TCO'99.



Ultra PRO Computers
ultrabuni în calculatoare

829,9 lei
rata: 23,3 lei / lună
8.299.000 rol | 233.000 rol/lună

DOMO





Doreşte-ţi mai mult.

hardware



Ionuţ Popa

Ce-am sperat şi ce-am primit

Noua generaţie ATI Radeon X1000 pune multe semne de întrebare încă de la lansare.

Deşi numele ATI şi NVIDIA au fost vehiculate de nenumărate ori în ultimele analize hardware, acest lucru este inevitabil, războiul dintre cei doi giganţi înteţindu-se o dată cu lansarea noii generaţii de chip-uri grafice a producătorului canadian. Cea mai mare dezamăgire este întârzierea de peste trei luni faţă de data iniţială de lansare. Astfel, principalul concurent, NVIDIA, a lansat în vară generaţia sa de plăci video GeForce 7800GTX şi GT, ce au luat coroana performanţei datorită arhitecturii superioare modelelor anterioare. Şi dacă acest lucru nu este de ajuns, NVIDIA a avut disponibil pe stoc un număr mare de plăci, spre deosebire de ATI, care nu a reuşit să trimită destule exemplare nici presei de specialitate, nemaivorbind de principalii parteneri.

În aceste condiţii, şansa ATI este de a livra în cât mai scurt timp modelele noii generaţii şi de a oferi o performanţă net superioară celei oferite de GeForce 7800GTX şi GT. Cu toate acestea, testele efectuate de site-urile hardware online scot în evidenţă superioritatea modelelor de top ATI doar în unele jocuri intensive din punctul de vedere al calculului shaderelor. Acest lucru este posibil datorită arhitecturii adaptabile a seriei X1000, fiecare pixel procesor putând procesa atât vertecşi, cât şi pixeli, în funcţie de scena care trebuie randată.

Dacă luăm în calcul caracterul multithreading al lui R520, putem vedea în viitor creşteri semnificative de performanţă o dată cu dezvoltarea noilor versiuni de drivere şi a aplicaţiilor 3D. Acest lucru poate însă dura mai multe luni, caz în care lansarea lui G72 de către NVIDIA poate pune iar punct supremaţiei ATI.

La acestea mai trebuie adăugat faptul că singurul model care reuşeşte să întreacă GeForce 7800GTX în unele teste este Radeon X1800 XT datorită frecvenţei mari a procesorului grafic şi memoriei: 625MHz, respectiv 1500MHz.

Modelul high end cel mai răspândit va fi probabil Radeon X1800 XL (500MHz GPU şi 1000MHz memorie), ce nu reuşeşte decât să se apropie de GeForce 7800GT în unele cazuri.

Astfel, modelele seriei X1000 se dovedesc mai slabe în general decât cele NVIDIA în jocurile momentului, excepţie făcând X1800 XT. Acest lucru nu sună bine pentru ATI, cei dornici să investească peste 500$ pentru X1800 XT fiind puţini faţă de cei care îşi pot permite un model mainstream gen X1600 XT.

Dacă luăm în calcul şi consumul enorm de curent al lui X1800 XT, versiunea cu 512MB, ce depăşeşte 100W, cu siguranţă îi excludem din calcul pe cei sensibili la zgomotul produs de sistem. Dacă aveţi de gând să achiziţionaţi două astfel de plăci, în vederea montării lor în Crossfire, cu siguranţă veţi avea nevoie de o sursă puternică, însă nu există motiv de grabă, plăcile ATI cu suport pentru două plăci video nefiind disponibile în acest moment, chiar dacă lansarea oficială a avut loc acum mai bine de o lună.

În aceste condiţii, nu putem să nu fim dezamăgiţi de felul în care ATI şi-a lansat noua generaţie de plăci video, neurmând exemplul NVIDIA, care avea pe stoc suficiente plăci în momentul lansării. De asemenea, nivelul performanţei este aproximativ egal cu cel oferit de GeForce 7800GTX cu peste trei luni în urmă.

Sub lumina celor întâmplate, putem specula asupra situaţiei ATI, ce se apropie periculos de mult de cazul 3dfx, ce a sfârşit preluat de NVIDIA.

PRODUSUL LUNII

ATI RADEON X1800 XT





Distincţia "Produsul Lunii" se acordă acceleratorului grafic ATI Radeon X1800 XT. Acesta s-a remarcat în primul rând prin performanţe excelente, reuşind să-şi depăşească concurenţa în majoritatea testelor.

PLATFORMA DE TEST

Plăci de bază Socket A / Socket 478 / LGA775 / Socket 939:
CPU - Athlon XP 3200+ / Pentium 4 3.2E / Pentium 4 3.6E LGA775 / Athlon64 3500+
Memorie - 2x256MB Corsair 3200C2PT
HDD - Seagate Barracuda 7200.7 80GB
VGA - Leadtek A400 GT TDH / Leadtek PX6800 GT TDH
Sursă - Antec SmartPower 400W

Plăci video AGP / PCI Express:
CPU - Pentium 4 3.2E / Pentium 4 3.6E LGA775
Placă de bază - ABIT IC7-G / MSI 915G combo
Memorie - 2x512MB Geil DDR400 2.5-4-4-8
HDD - Seagate Barracuda 7200.7 40GB
Sursă - Antec SmartPower 400W

ULTIMA ORĂ

NOUTĂŢILE CARE MERITĂ TOATĂ ATENŢIA

PE SCURT

Intel şi Microsoft sprijină HD-DVD
În războiul formatelor DVD ale viitorului s-a produs o lovitură de teatru în momentul anunţului Intel şi Microsoft de sprijinire a HD-DVD. Aparent, această decizie are mai multe motive, însă cel mai important este suportul HD-DVD pentru copierea autorizată a unui disc obţinut pe o cale legală pe harddisk-ul local, în vederea transmiterii către vizualizare pe unul dintre dispozitivele din locuinţa utilizatorului. Alte motive implică preţul scăzut de matriţare a discurilor, suportul pentru formatele hibride şi chiar capacitatea de stocare (avansul realizat în laborator de Blu-ray fiind depăşit în practică de HD-DVD).
www.intel.com
www.microsoft.com

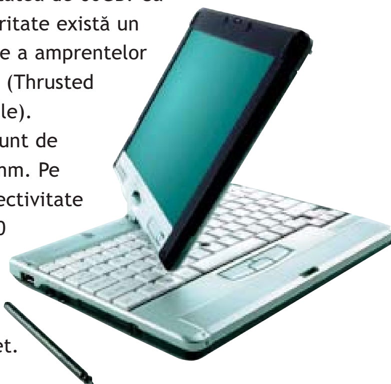
LCD TV quad full high definition
Producătorul de ecrane LCD Chi Mei Optoelectronics a declarat că a dezvoltat un model cu diagonala de 56" cu rezoluţia maximă 3840x2160 pixeli, de patru ori rezoluţia HDTV (1920x1080). Având peste 8.29 milioane de pixeli, modelul are nevoie de aproximativ 24.8 milioane de tranzistoare pentru controlul acestora. Viteza de transmisie a semnalului video depăşeşte 1.4GB/s. Modelul va fi prezentat pentru prima dată în cadrul târgului FPD International 2005 din Yokohama.
www.cmo.com.tw

Samsung produce primul prototip de ecran OLED de 40"
Ecranul OLED cu cea mai mare diagonală este încă în fază de proiect, conform declaraţiilor Samsung. Acesta are o diagonală de 40" şi o rezoluţie de 1280x800 pixeli. Prototipul este produs în tehnologie Active Matrix şi are un strat de silicon amorf (a-Si) pentru a permite timpi de răspuns mai scăzuţi şi totodată consum de curent redus. Luminozitatea maximă atinsă de prototip este de 600 nit, contrastul are valoarea tipică de 5000:1, iar gamut-ul culorilor 80%. Grosimea panoului va permite pe viitor crearea de televizoare cu grosimea totală de doar 3cm.
www.samsung.com

FUJITSU SIEMENS LIFEBOOK P1510

Portabilitate şi flexibilitate

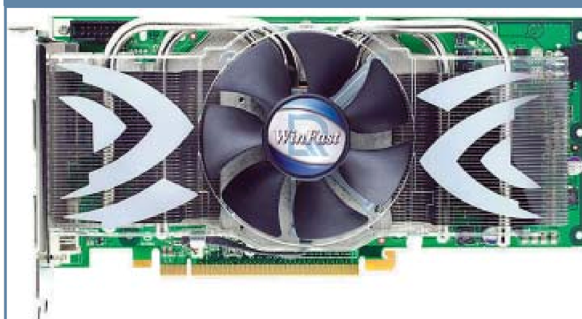
Dacă în segmentul desktop lupta se duce pentru a produce cele mai rapide componente, în cazul notebook-urilor producătorii se străduiesc să construiască cel mai mic model cu cea mai mare autonomie. Recent, Fujitsu Siemens a lansat un Table PC din seria Lifebook, numit P1510, ce se mândreşte cu o greutate de doar 1kg pentru versiunea cu baterie de 3 celule. Ecranul de 8.9" are rezoluţia de 1024x600 pixeli. Fără a face rabat la performanţe, Fujitsu Siemens oferă pentru Lifebook P1510 un procesor Intel Centrino ultra-low voltage 753 la 1.2GHz cu 2MB cache Level 2. Memoria RAM este de 512MB, iar stocarea datelor se face pe un harddisk de 1.8" cu capacitatea de 60GB. Ca dotări de securitate există un senzor de citire a amprentelor şi un TPM v1.1 (Thrusted Platform Module). Dimensiunile sunt de 232x167x34.5mm. Pe partea de conectivitate Lifebook P1510 oferă WLAN 802.11g, Bluetooth 1.2 şi Fast Ethernet.



www.fujitsusiemens.com

LEADTEK QUADRO FX 4500

GeForce 7800GTX în variantă profesională



În tradiţia NVIDIA, lansarea unei noi familii de procesoare grafice pentru segmentul desktop esta urmată la câteva luni de apariţia versiunilor profesionale destinate prelucrărilor CAM/CAD. Primul produs care are la bază chip-ul grafic GeForce 7800GTX (nume de cod G70) este Quadro FX 4500, produs de Leadtek. Caracteristicile-cheie sunt memoria GDDR3 de 512MB conectată pe o magistrală de 256 biţi ce oferă o lăţime de bandă de 33.6GB/s şi suportul pentru rezoluţii maxime de 3840x2400 pixeli. Pentru creşterea performanţelor se pot monta două plăci identice în SLI. Sistemul de răcire folosit ocupă două sloturi în carcasă şi foloseşte un radiator cu heat pipe şi un ventilator central. Frecvenţele de funcţionare sunt aceleaşi ca şi în cazul GeForce 7800GTX, 430MHz pentru GPU şi 1200MHz memorie.

www.leadtek.com.tw

ASUS EXTREME N7800GT DUAL LIMITED EDITION

Limitat la 2000 de utilizatori

Moda plăcilor video cu două procesoare grafice este continuată de ASUS, care a dat publicităţii primele poze cu Extreme N7800GT Dual Limited Edition, ce va utiliza două chip-uri GeForce 7800GT. Faţă de produsele similare, consumul de curent crescut, datorită folosirii noii generaţii de chip-uri, necesită utilizarea unei surse de alimentare externe. Răcirea este asigurată de un radiator de dimensiuni impresionante şi un ventilator central. Seria este limitată la 2000 de unităţi, fiecare având inscripţionat pe radiator numărul de ordine. ASUS promite performanţe excelente pentru Extreme N7800GT Dual Limited Edition în regim normal şi overclocking, primele capturi de ecran dezvăluind viteze de funcţionare de 600MHz pentru GPU şi 1800MHz pentru memorie. Nu se ştie cu exactitate preţul de achiziţie, însă acesta se va situa în jurul valorii de 1000€. Dacă plănuiţi să fiţi printre fericiţii posesori ai acestui "monstru", ţineţi cont de faptul că PCB-ul nu respectă specificaţiile ATX, montarea în carcasa PC-ului putând fi imposibilă fără modificări prealabile.



www.asus.com

NVIDIA GEFORCE GO 7800GTX

Numărul 1 şi la notebook-uri

Pe plan mondial vânzările de notebook-uri se apropie vertiginos de cele înregistrate de sistemele desktop. Din acest motiv producătorii îşi îndreaptă atenţia asupra acestui segment. Astfel, recent NVIDIA a anunţat disponibilitatea versiunii GeForce Go 7800GTX de chip-uri grafice pentru notebook-uri desktop replacement. Faţă de versiunea lansată în vară, GeForce Go 7800GTX încorporează tehnologia PowerMizer 6.0, menită a micşora consumul de curent. Faţă de versiunile desktop, GeForce Go 7800GTX are frecvenţe de funcţionare mai mici: 400MHz GPU şi 1100MHz memorie. În rest, arhitectura este neschimbată. Procesul de fabricaţie folosit este 0.11 microni, GPU-ul având 302 milioane de tranzistoare. Primii producători de notebook-uri care vor oferi noile chip-uri sunt ABS, Alienware, Dell, Falcon Northwest, Hypersonic, Sager şi Voodoo.

www.nvidia.com



NOKIA 6630 MUSIC EDITION

Mai multe mp3-uri pe telefonul mobil



După lansarea mobilului Motorola ROKR, primul telefon cu posibilitatea de conectare la serviciul iTunes oferit de Apple, este rândul celor de la Nokia să răspundă prin lansarea modelului 6630 Music Edition, o versiune îmbunătăţită din punctul de vedere al funcţiilor de redare audio a celebrului terminal 3G. Îmbunătăţirile constau în accesorii, cadrul de memorie RS-MMC are acum 256MB, în loc de 64MB, iar adaptorul Nokia Audio Adapter permite conectarea perechii de căşti favorite cu ajutorul mufei 3.5mm jack stereo. Transferul muzicii de pe PC se face cu ajutorul utilitarului Nokia PC Suite sau prin intermediul cititorului Nokia USB MMC/SD livrat împreună cu telefonul. Celelalte funcţii includ camera foto de 1.3 megapixeli, accesul la reţele WCDMA, e-mail mobil, streaming video etc.

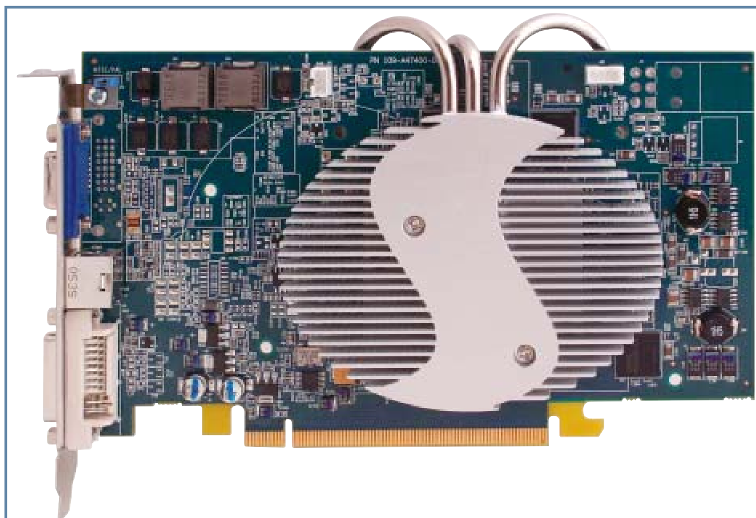
www.nokia.com

SAPPHIRE X800 GTO ULTIMATE 256MB

X800 GTO răcit pasiv

La foarte puţin timp de la lansarea chip-ului grafic ATI X800 GTO au început să apară primele variante care deviază de la designul de referinţă. Unul dintre acestea este Sapphire X800 GTO Ultimate 256MB ce foloseşte un sistem de răcire pasiv ce se întinde pe ambele părţi ale PCB-ului, legătura fiind făcută de trei heat pipe-uri. Cei 256MB de memorie sunt tactati la 980MHz iar procesorul grafic la 400MHz. În funcţie de nucleul plăcii: R423, R430 sau R480, capabilităţile de overclocking vor diferi. Nivelul performanţei se va sigura între Radeon X800 GT şi X800 XL.

www.sapphiretech.com



PE SCURT

Blackberry va folosi procesoare Intel

Viitoarele produsele Blackberry, cunoscute şi apreciate în mediul businees, vor folosi pe viitor, conform declaraţiilor producătorului RIM (Research In Motion), procesoare Intel din seria PXA9xx (nume de cod "Hermon"), oferind astfel suport pentru platforma de comunicaţie EDGE (Enhanced Data rates for Global Evolution). Decizia a fost luată ca urmare a creşterii de performanţă oferită de procesoarele Intel, fără a afecta durata de viaţă a bateriei. Procesorul PXA9xx conţine nucleul XScale pentru aplicaţii şi Micro Signal Architecture (MSA) pentru procesarea semnalelor şi suportul diferitelor interfeţe de comunicaţie fără fir.

www.blackberry.com

Tuner TV de la NVIDIA

Conform declaraţiilor NVIDIA, în scurt timp va fi disponibil un tuner dual TV, cu pretenţii de a detrona supremaţia deţinută de ATI şi Hauppauge. Modelul va fi disponibil atât pentru Windows XP cât şi pentru Windows XP Media Center Edition. Prima variantă va fi livrată cu un software cu interfaţă asemănătoare MCE. Atuurile subliniate de NVIDIA sunt calitatea imaginii, capabilităţile PVR integrate şi algoritmii de compresie. Preţul sugerat de NVIDIA este de 189$ pentru versiunea Windows XP, ce include şi o telecomandă şi 169$ pentru modelul compatibil MCE.

www.nvidia.com

SanDisk lansează memorii flash cu copyright

Conceptul de management a drepturilor de autor DRM (Digital Rights Management) ia avânt din ce în ce mai puternic. Recent, producătorul de memorii SanDisk a lansat linia de carduri Secure Digital ThrustedFlash, ce permite stocarea datelor în mod normal, însă filmele, muzica şi jocurile sunt protejate printr-un software DRM. Prin această mişcare SanDisk speră să atragă companiile din show business, cere pot oferi conţinut multimedia protejat pe carduri ThrustedFlash sau să ofere download-uri securizate direct pe acestea. Cardurile pot conţine şi programe pentru redarea conţinutului pe dispozitive care nu au fost proiectate iniţial în acest scop, însă trebuie sa fie compatibile cu ThrustedFlash.

www.sandisk.com

PE SCURT

Senzor CCD de 3.2 megapixeli pentru telefoane mobile

Toshiba a anunţat punerea la punct a unui senzor CCD pentru dispozitivele mobile capabil să înregistreze imagini la o rezoluţie de 3.2 megapixeli. ET8E99-AS are dimensiunile de 1/2.6", miniaturizarea fiind posibilă prin reducerea pixelilor de la 3.75 la 2.7 microni. Senzorul este capabil şi de înregistrări video la 15fps la rezoluţie QXGA.

www.toshiba.co.jp

Capacitate mare, viteză şi mai mare

TwinMOS, producător de memorii cu renume pe acest segment de piaţă, a lansat un card de memorie Compact Flash ce poate atinge viteza maximă la citire de 140X, adică aproape 21MB/s. Ultra-X este adresat în special aparatelor foto profesionale ce au nevoie de dispozitive de stocare rapide. Cardul va fi disponibil pentru început cu capacitatea de 4GB, urmând ca pe viitor să apară şi varianta cu 8GB.

www.twinmos.com

Înlocuitor pentru semiconductorii electrici

Printr-un efort combinat al universităţilor Durham, Sheffield şi Imperial College London, a fost dezvoltat un potenţial înlocuitor al semiconductorilor electrici. Cele trei universităţi au reuşit să creeze un calculator folosind microchip-uri magnetice. Porţile logice sunt create din microchip-uri magnetice, interconectarea lor fiind realizată cu nanofire care pot reproduce funcţiile unui calculator pe bază de semiconductori electrici. Avantajele microchip-urilor magnetice constau în consumul scăzut de curent şi procesul de fabricaţie cu un cost mai redus.

www.dur.ac.uk
www.ic.ac.uk
www.shef.ac.uk

Record de transmisie pe fibră optică

Cheia Internetului de mare viteză o reprezintă transmisiile pe fibră optică, cele care leagă providerii, ţările şi continentele. Laboratoarele Bell ale Lucent Technologies au reuşit să transfere date cu peste 100GB/s pe mediu optic. Rata efectivă a fost de 107GB/s, diferenţa constând în datele de corecţie a erorilor. Cele două tehnologii care au stat la baza acestui record au fost Duobinary Signaling şi Single-Chip Optical Equalizer.

www.lucent.com

SONY VAIO TX

TX, ultraportabil şi ultradotat

În domeniul notebook-urilor ulraportabile Sony este un adevărat "monstru sacru", deţinând recordul prin modelul Vaio X505, însă preţul de achiziţie este prohibitiv, iar mobilitatea are de suferit. Noul model Vaio TX nu face rabat la nimic, oferind dotări neîntâlnite la alte notebook-uri. În greutate de aproximativ 1.27kg, Vaio TX oferă capabilităţi WWAN ce permit conectarea la reţele Cingular Wireless EDGE, oferind acces la Internet şi în locuri în care nu sunt disponibile hotspot-uri, fiind de ajuns acoperirea reţelei de telefonie mobilă. Grosimea totală a notebook-ului este de 2.54mm, iar carcasa lui Vaio TX este confecţionată din magneziu şi fibră de carbon, ce oferă durabilitate pe fondul scăderii greutăţii. Alte dotări cuprind ecranul LCD de 11.1" cu tehnologia proprietară XBRITE, unitate DVD Writer şi durată de viaţă cuprinsă între 4 şi 7.5 ore, în funcţie de utilizare. Preţul lui Vaio TX se situează în jurul valorii de 2300$.



www.sony.com

TOSHIBA TS-L802A

Primul HD-DVD slim

Lupta pentru formatele DVD ale viitorului se aprinde pe zi ce trece, Toshiba aducând un avantaj HD-DVD-ului prin lansarea primei unităţi slim pentru notebook-uri. TS-L802A permite citirea discurilor HD DVD-ROM cu 1X, DVD-ROM cu 8X şi CD-ROM cu 24X. Scrierea se face cu 3X pentru DVD-RAM, 4x DVD-R/RW, 4X DVD+R/RW, 16X CD-R şi 10X CD-RW. Buffer-ul intern este de 8MB şi are greutatea de 160g. Interfaţa de conectare este ATAPI. Citirea discurilor HD este posibilă datorită diodei albastre-violet integrate de Toshiba.



www.toshiba.co.jp

SONY WALKMAN NW-A3000

Succesor digital de succes

Primul player audio portabil, Sony Walkman, a primit un succesor digital în persoanal lui NW-A3000, cu o capacitate de stocare de 20GB. Afişajul informaţiilor despre melodia curentă se face pe un ecran OLED cu diagonala de 5cm. Printre funcţiile deosebite ale playerului Walkman NW-A3000 se numără "Artist Link", ce permite căutarea melodiilor după un anumit artist, album sau gen preferat. "My Favourite Shuffle" selectează cele mai ascultate 100 de melodii din memoria playerului iar "Time Machine Shuffle" redă toate melodiile dintr-un an ales la întâmplare. Cu un preţ mai mic există şi NW-A1000, ce are ca diferenţe principale ecranul OLED de 3.8cm şi capacitatea de stocare de 6GB. Modelul de 20GB este disponibil în culorile violet şi argintiu, iar cel de 6GB în albastru şi roz. Căştile livrate cu fiecare player se asortează cu culoarea carcasei acestuia. Pe lista de dotări opţionale se găsesc o telecomandă, borsetă şi staţie pentru conectare la boxe sau PC. Formatele melodiilor redate de Sony sunt ATRAC3 şi MP3. Cu ajutorul programului livrat, "Connect Player", există posibilitatea conectării la catalogul online Connect pentru a descărca melodiile preferate.



www.sony.com

PE SCURT

Experiment Gigabyte
Deşi s-ar putea să rămână în fază de experiment, inginerii Gigabyte au reuşit să pună la punct prima placă de bază cu patru sloturi PCI-Express x16. Acest lucru a fost posibil prin folosirea chip-urilor C19 şi CK804, fiecare controlând câte două sloturi. Dacă sunt folosite în mod SLI, avem la dispoziţie patru sloturi x8 sau două x16. Acest lucru nu înseamnă că vom putea rula în mod SLI cu patru plăci video, suportul pentru mai mult de două GPU-uri nefiind implementat în driverele Forceware, totuşi este permisă afişarea imaginii pe opt monitoare.
www.gigabyte.com.tw

Microsoft plănuieşte un DVD de unică folosinţă
Deşi nu este o idee nouă, Microsoft încearcă să "redescopere" discurile DVD de unică folosinţă. Acestea sunt destinate filmelor, ce pot fi închiriate şi vizionate o singură dată. Noile discuri, pe lângă costul scăzut de producţie, ar oferi Hollywood-ului posibilitatea reducerii pierderilor cauzate de pirateria digitală.
www.microsoft.com

Funcţii noi pentru camerele Sony
Cel mai recent model de cameră foto digitală Sony DSC-N1 oferă două noi funcţii inedite pentru segmentul consumer: ecranul LCD de 3" touchscreen şi posibilitatea stocării în memoria internă de 26MB a 500 de thumbnail-uri la rezoluţia de 640x480 pixeli a pozelor făcute. Afişarea acestora se face printr-un slideshow ai cărui parametri sunt setaţi de utilizatori, inclusiv efectele de tranziţie între poze.
www.sony.com

AMD lansează un PC ieftin în SUA
Iniţiativa 50x15 a AMD de a lansa un PC ieftin pentru ţările defavorizate, în vederea dezvoltării Internetului, învăţământului şi tehnologiei în general se pare că a văzut lumina zilei mai rapid decât s-a anticipat, primele versiuni fiind distribuite în SUA prin intermediul celebrului lanţ de magazine Radio Shack. Brandul sub numele căruia vor fi vândute aceste PC-uri în SUA este Presidian.
www.amd.com

BRIGHTSIDE DR37-P

Contrast 200.000:1



Producătorul canadian Brightside ne dovedeşte prin lansarea modelului DR37-P că tehnologia LCD mai are mult de evoluat, posibilităţile fiind practic nelimitate. Deşi la exterior DR37-P pare un LCD-TV normal cu diagonală de 37", specificaţiile sunt de natură să înlăture această presupunere: contrast maxim 200.000:1 şi luminozitate 3000cd/m². Această valoare a contrastului poate fi obţinută datorită capacităţii lui DR37-P de a afişa culoarea neagră cu luminozitate aproape zero. Unghiurile de vedere laterale şi verticale de 170° şi rezoluţia maximă de 1920x1080 pixeli sunt tipice pentru acest gen de produs. O altă caracteristică de top a lui DR37-P este numărul de culori: 16 biţi per culoare, în timp ce monitoarele LCD clasice oferă doar 8 biţi. Preţul este însă în afara posibilităţilor majorităţii utilizatorilor: 49.000$.
www.brightsidetech.com

ASUS DRW-1608P2S

Cel mai dotat la ora actuală



Deşi momentul apariţiei unităţilor HD-DVD şi Blu-ray se apropie, este încă timp pentru lansarea unităţilor DVD Writer. Astfel ASUS a anunţat de curând unitatea DRW-1608P2S, un model multistandard capabil să citească, scrie şi rescrie medii CD, DVD+R/RW, DVD-R/RW, DVD+/-R dual layer şi DVD-RAM. Vitezele sunt 40X32X40X pentru CD-R/RW, 5X DVD-RAM, 16X/8X DVD+R/RW, 16X/6X DVD-R/RW şi 8X DVD-/+R dual layer. Printre tehnologiile proprietare ASUS ce asigură o calitate optimă a scrierii se numără FlextraLink, FlextraSpeed, DDSS II şi LCT. Bundle-ul software constă din program NERO şi ULEAD.
www.asus.com

PORTABLE FUEL CELL

Primele apariţii comerciale



Discutate de foarte mult timp, celulele de alimentare cu metanol pentru dispozitive mobile încep să îşi facă apariţia în formă comercială. LG a declarat că a pus la punct un astfel de dispozitiv portabil cu timp de funcţionare de aproximativ 4000 de ore, de patru ori mai mult decât ceea ce au realizat principalii competitori. Datorită construcţiei modulare este posibilă înlocuirea unui cartuş fuel cell odată terminat pentru a continua fără întrerupere alimentarea. Dispozitivul realizat de LG poate alimenta orice dispozitiv mobil, iar autonomia în cazul unui laptop care consumă 25W poate fi de până la 10 ore în cazul utilizării unui cartuş de 200cc. Pe viitor LG vrea să dezvolte celule cu metanol capabile să alimenteze dispozitive care consumă între 5 şi 50W. Deşi produsul este gata, LG estimează că va putea livra primele cantităţi la începutul anului viitor. Pentru 2006 piaţa acumulatorilor pe bază de metanol se estimează a atinge o cifră de 600 milioane de dolari, iar până în 2010 această cifră va atinge 1.9 miliarde de dolari.
www.lgchem.com

PE SCURT

Inno3D oferă GeForce 6800XT

Deşi nu a fost lansat oficial de NVIDIA, chip-ul grafic GeForce 6800XT şi-a făcut deja apariţia, primul producător care oferă un astfel de model fiind Inno3D. Despre particularităţile acestui chip construit în tehnologia de 0.13 microni se ştie că foloseşte opt conducte de randare, o arhitectură cu memoria pe 256 biţi, restul specificaţiilor seriei 6XXX păstrându-se neschimbate.

www.inno3d.com

G72 - programat pentru începutul anului 2006

Viitorul chip grafic NVIDIA, G72, ce va fi produs în procesul tehnologic de 0.90 microni, este programat pentru lansare la începutul anului 2006. Acesta va concura direct cu R520, chip-ul introdus de ATI pe 5 octombrie.

www.nvidia.com

Freescale face primele demonstraţii UWB

Primele demonstraţii ale viitorului standard Bluetooth, UWB (Ulra-Wideband), au fost realizate de Freescale în cadrul WiCon. În practică a fost posibilă atingerea unei viteze de transfer de 110MBit/s pe o distanţă de 20m. Freescale nu a fixat o dată oficială de lansare a chip-ului XS110, ce suportă UWB.

www.freescale.com

Procesarea fizicii în GPU-urile ATI

Raja Kodouri, unul dintre arhitecţii procesoarelor grafice ATI, a declarat de curând că, începând cu familia Radeon 9700, există posibilitatea procesării şirurilor de vertecşi, operaţiune similară cu ceea ce poate şi PPU-ul (Physics Processing Engine) AGEIA. Această capabilitate nu este însă activată, ea urmând a fi oferită pe viitor, o dată cu introducerea mai multor pipeline-uri unificate, ce pot executa la cerere instrucţiuni pentru pixel şi vertex shader. Conform declaraţiilor ATI, motoarele de fizică precum Havoc nu vor necesita interfeţe de programare speciale pentru a fi avantajate de funcţiile GPU-urilor ATI. În momentul activării acestei funcţii am putea fi martorii unui sfârşit prematur pentru AGEIA.

www.ati.com

AOPEN PANDORA

Mai mic, mai şic



Lansarea iMac mini a dovedit superioritatea designului Apple din punctul de vedere al flexibilităţii, însă producătorii de PC-uri nu se lasă mai prejos şi încearcă să integreze într-un spaţiu tot mai mic un calculator complet funcţional. AOpen a prezentat de curând un prototip ce este aşteptat pe rafturile magazinelor în timpul sărbătorilor de iarnă. Pandora va utiliza un procesor single core Pentium M, 256MB RAM şi harddisk de 40GB. Designul lui Pandora se aseamănă foarte mult cu iMac mini, având însă dimensiuni uşor reduse. AOpen Pandora va fi oferit în două variante: 499$ cu sistem de operare Windows şi 399$ cu sistem de operare Linux.

www.aopen.com

COOLERMASTER CM MEDIA 260

Pregătit pentru Media Center



O dată cu avântul luat de conceptul Media Center, majoritatea producătorilor de carcase şi-au adăugat astfel de modele în ofertă. CoolerMaster a lansat CM Media 260, ce se distinge de concurenţă prin oferirea opţională a unui pachet dezvoltat în colaborare un iMon, care constă dintr-o telecomandă, un ecran LCD integrat în panoul frontal al carcasei şi programul iMon Media Center, ce transformă PC-ul odată asamblat într-un veritabil calculator de sufragerie. Pentru a păstra un profil îngust, plăcile de extensie se montează pe un raizer, fapt ce limitează destul de mult alegerea plăcii video, însă, dacă jocurile nu sunt principalul obiectiv, acest lucru nu vă va deranja. Răcirea sistemului este asigurată de trei ventilatoare şi de orificii laterale de aerisire. Masca frontală este construită din aluminiu, restul fiind oţel inoxidabil. CM Media 260 suportă plăci de bază ATX şi micro ATX.

www.coolermaster.com

Rezultatele concursului "Umflă Potul!" din XtremPC 68

"Poturile" 68 - ASBIS România şi Kingston Technology - au fost umflate!

Premiile concursului "Umflă Potul!" din XtremPC 68 au constat din şapte harddisk-uri externe portabile Prestigio Pocket Drive oferite de ASBIS România şi din două kit-uri dual channel 1024MB, două memorii 1024MB şi cinci memory stick-uri oferite de Kingston Technology. Cei care au răspuns corect la întrebări şi au trimis taloanele de concurs până la data de 7 octombrie 2005 (data poştei) au participat la tragerea la sorţi efectuată la sediul XtremPC.

Câştigătorii concursului "Umflă Potul!" ASBIS România sunt: Istrate Mihai din Mogoşoaia, jud. Ilfov, Ghiţă Cristian din Bucureşti, Gheorghiţă Marius din Galaţi, Ştefănescu Radu din Bucureşti, Tosca Cristian din Bucureşti, Muraru Bogdan din Târgovişte şi Rotaru Constantin din Câmpulung, jud. Argeş.

Câştigătorii concursului "Umfla Potul!" Kingston Technology sunt: premiul I - un kit dual channel 1024MB (2x512) RAM DDR2 750MHz CL4 Kingston HyperX a fost câştigat de Munteanu Alexandru din Movila, jud. Ialomiţa, premiul II - un kit dual channel 1024MB (2x512) RAM DDR2 667MHz CL5 Kingston a fost câştigat de Dobrişan Florin Cătălin din Iaşi, premiul III - două memorii 1024MB RAM DDR2 533MHz CL4 au fost câştigate de Preduţ Ciprian Cristian din Târgovişte şi de Plugaru Gabriel din Galaţi şi premiul IV - cinci memory stick-uri 512MB USB 2.0 DataTraveler Elite au fost câştigate de Sechel Ciprian din Deva, Năstase Marius din Baia, jud. Tulcea, Bîrsan Marcel din Călăraşi, Cozoş Ioan Marius din Râciu, jud. Mureş, şi de Urieş Viorel din Ploieşti, jud. Prahova.

Filmul tragerii la sorţi îl puteţi viziona pe DVD-ul 70 XtremPC. Vă urăm mult succes la următoarele concursuri "Umflă Potul!".





Canon PowerShot A410



Senzor CCD: 3.2 Megapixeli
Zoom: 3.2X Optic / 3.2X Digital
Ecran: 1.5" TFT
Memorie: 16 MB SD Card / MMC
Altele: procesor DIGIC II, 5 point AiAF, macro 1.5cm, captura video cu sunet 640X480
Greutate: 150 grame
GARANTIE: 12 luni

575 RON

MP3 Player Apple Ipod Color

1099 RON

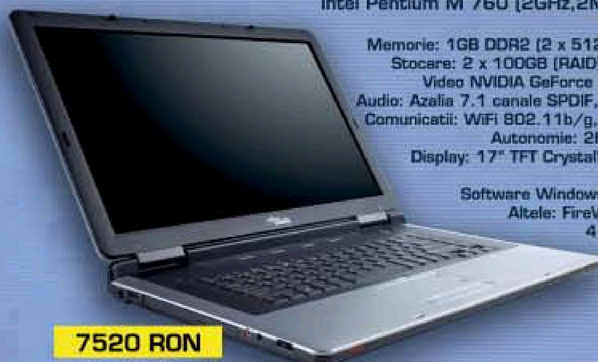


Stocare: 20 GB
Autonomie: maxim 15 ore (5 ore slideshow fotografii cu muzica)
Timp incarcare: 5 ore (3 ore fast charge 80%)
Display: 2" LCD 65.536 culori
Altele: stocare date pe harddisk; sistem Click Wheel; conectare USB 2.0 (standard), FireWire si A/V; suport JPEG, BMP, GIF, TIFF, PSD (Mac only) si PNG; casti incluse (18-mm earbud-style /w neodymium transducer magnets),
Greutate: 167 grame
GARANTIE: 12 luni

Fujitsu-Siemens Amilo M3438G

Intel Pentium M 760 (2GHz,2MB L2, FSB533)

Memorie: 1GB DDR2 (2 x 512), expandabil 2GB
Stocare: 2 x 100GB (RAID); DVDRW dual DL
Video NVIDIA GeForce Go 6800, 256MB
Audio: Azalia 7.1 canale SPDIF, built-in subwoofer
Comunicatii: WiFi 802.11b/g, Gigabit LAN, 56K
Autonomie: 2h; Greutate: 4,1kg
Display: 17" TFT CrystalView 1440 x 900; 200cd, 16ms
Software Windows XP Home Edition
Altele: FireWire, Tv-Out, DVI, 4 in 1 media reader
Garantie: 12 luni



7520 RON

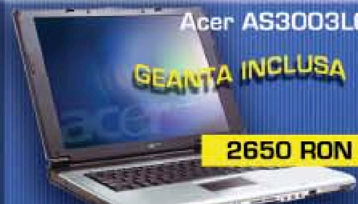
Toshiba Satellite L10-202



2439 RON

Intel®Celeron® M 380(1.6GHz,1MB L2)
Memorie: 256MB DDR, expandabil 1GB
Stocare: HDD 40GB; Combo DVDROM/CDRW
Video Intel® 852GM pana la 64MB share
Audio: SRS TruSurround XT, boxe
Comunicatii: LAN, Modem 56K
Autonomie: 2.54h; Greutate: 2.67kg
Display: 15" TFT, 1024 x 768
Software Windows® XP Home Edition
Altele: Tv-Out, VGA, USB 2.0, PCMCIA Type II
Garantie: 12 luni

Acer AS3003LC



GEANTA INCLUSA

2650 RON

Amd Sempron 3000+ Hyper Transport
Memorie: 256MB DDR (expandabil 2 GB)
Stocare: HDD 40GB; DVD-ROM/CD-RW
Video SiS M760GX,
Audio: AC'97 Sound, Boxe integrate
Comunicatii: LAN, Modem 56K
Autonomie 1.5 ore; Greutate 2.76 kg
Display: 15" TFT, rezolutie 1024x768
Software Windows XP Home Edition, NAV
Altele: VGA, USB 2.0, PCMCIA,

best computers

Magazinul tau de calculatoare

Camera foto HP M517

729 RON



Senzor CCD: 5.2 Megapixeli
Zoom: 3X Optic / 8X Digital
Ecran: 2" TFT
Memorie: 32 MB SD Card / MMC
Altele: HP Real Life Technologies, captura video cu sunet
Greutate: 150 grame
GARANTIE: 12 luni

HP Compaq nx6125



3690 RON

AMD Turion ML-34 (1.80GHz, 1 MB cache)
Memorie: 512MB DDR
Stocare: HDD 80GB; DVD-RW/CDRW
ATI Radeon Mobility X300,128MB shared
Comunicatii: GigabitEthernet, Modem 56K
Autonomie: 3h; Greutate: 2.72 Kg
Display: 15" TFT, 1024x768
Software: Windows XP Home Edition
Altele: 6 in 1 card reader, Firewire, PCMCIA, TV-out,Biometric finger senzor, WiFi 802.11g

DVDRW LG Dual Standard/Double Layer



159 RON

Model 4163B
Standard Dual DVD±R/RW
Viteza scriere DVD 16 X DVD±
Viteza RW DVD 8 X DVD+, 6 X DVD-
Viteza scriere CD 40 X
Viteza RW CD 24 X
Viteza citire 40 X CD/16 X DVD
Buffer 2MB
Suporta DVD+R double layer (4X) si DVD-RAM (5X), timp acces: DVDROM 145 ms, CDROM 125 ms, bulk
GARANTIE: 24 luni



Garantie 24 luni

1999 RON

GAMER AX330

Procesor: AMD Athlon 64 3000+ (Socket 939, 1.8GHz, 512K L2, HyperTransport)
Platforma: NVIDIA nForce4
Memorie: CORSAIR VS 512MB dual
Harddisk: Western Digital 80 GB (ATA100, 8MB, 7200rpm)
DVDRW: LG dual standard double layer
Video: GECUBE ATI X550 (256MB DDR, 128bit, PCIeX16)
Audio: 7.1 canale onboard; Gigabit LAN
Carcasa: CHIEFTEC BG02-BBB

999 RON

Monitor ASUS PM17TS

Diagonala: 17"
Tehnologie: TN + Film
Contrast: 600:1
Stralucire: 400 cd/m2
Latenta: 8 ms
Unghiuri (H/V): 140/ 130
Rezolutie nativa 1280 x 1024
Altele: D-sub, DVI-D, boxe, consum 36W,
GARANTIE: 36 luni

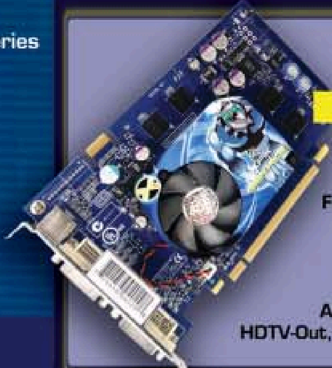
Memorie DDR Mushkin High Performance Blue Series



579,9 RON

Capacitate: 1 GB
Standard: PC 3200
Latente: 2-3-3-6
Radiator: Da
Package: 2 x 512
Altele: Jet Black
6 Layer PCB, 2.6 - 2.8V
GARANTIE: 36 luni

Placa video XFX PV-T43G-ND



589 RON

Procesor: GeForce 6600 GT
Memorie: 128 MB GDDR3
Frecventa procesor: 500 MHz
Frecventa mem.: 1000 MHz
Bus memorie: 128 bit
Latime de banda: 16 GB/sec
Interfata: PCIeX16
Altele: 8 pipelines, SLI suport, HDTV-Out, dual DVI, suport DirectX 9c,
GARANTIE: 36 luni

Imprimanta Lexmark E230



315 RON

SUPER PRET

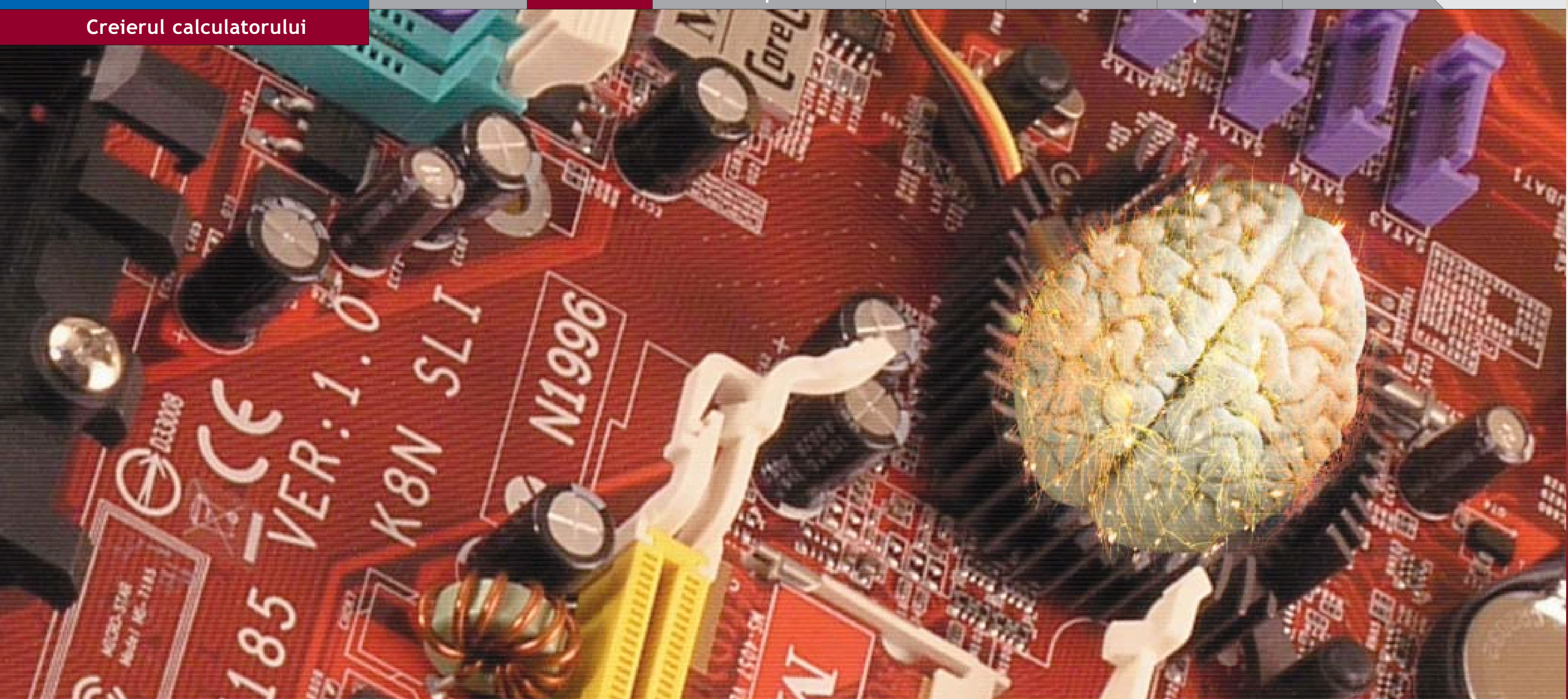
Format: A4
Tehnologie: Laser monocrom
Rezolutie: 600 x 600 dpi
Viteza: 17 ppm
Memorie: 8 MB
Limbaj: Emulare PCL6
Interfata: USB + paralel
Altele: Procesor 100MHz, FPO 10s, 10000 pag./luna, tava 250 coli, 51dBA
GARANTIE: 12 luni

www.dol.ro



cumpara online www.bestcomputers.ro

Preturile includ TVA, au caracter informativ si se pot schimba fara o notificare prealabila. Oferta este valabila in limita stocului disponibil.



CREIERUL CALCULATORULUI

CINE FACE CONEXIUNILE?

Chiar dacă multă lume consideră procesorul ca fiind cea mai importantă piesă a unui PC, placa de bază este cea care face legătura între toate componentele unui calculator.

ORICE INSTALARE A UNUI PC ÎNCEPE CU montarea plăcii de bază în carcasă, urmată apoi de conectarea celorlalte componente fie prin inserţie în sloturile aferente, fie prin cabluri. Placa de bază este cea care conectează componentele unui PC între ele. Iniţializarea sistemului se face prin pornirea plăcii de bază. De-a lungul timpului, aceasta a început să încorporeze mai multe funcţii, tradiţional acoperite de plăcile de extensie. În prezent există modele care oferă funcţii audio, video, reţea cu două porturi Gigabit LAN plus 802.11g şi Bluetooth şi chiar tuner TV. Preţul acestora nu este accesibil tuturor, însă cu siguranţă este mai scăzut decât cel al componentelor înlocuite cumpărate separat.

Conceptul de placă de bază poate fi extins şi la alte dispozitive, cum ar fi PDA-urile şi consolele pentru jocuri, însă nu se aplică televizoarelor şi bunurilor electronice de larg consum.

În funcţie de mărimea carcasei în care urmează a fi instalate, plăcile de bază au diferite formate. Primele plăci de bază au apărut o dată cu calculatoarele personale din familia PC/XT. Caracterul "arhitectură deschisă" al acestora a dus la apariţia mai multor clone de-a lungul timpului, ceea ce a însemnat adoptarea acestui standard. Cele mai populare în ziua de azi sunt ATX şi mini-ATX, standardul viitor promovat intens de Intel fiind BTX. În ciuda schimbărilor petrecute de-a lungul timpului, structura plăcilor de bază din ultimii ani s-a păstrat aproape nemodificată, principalele componente rămânând northbridge-ul şi southbridge-ul.

NORTHBRIDGE-UL

În mod tradiţional, este partea chipset-ului care se ocupă cu transferurile efectuate între procesorul sistemului, memoria, placa video şi cealaltă componentă a chipset-ului, southbridge-ul. Chipset-urile care conţin grafică integrată folosesc o arhitectură generală: GPU-ul este plasat în northbridge, iar pentru memoria video se foloseşte o parte din memoria RAM a sistemului. Datorită diferenţelor între felul de comunicare cu memoria şi procesorul, un model de northbridge suportă maximum două tipuri de memorii RAM şi una sau două familii de procesoare. Numele vine de la locaţia folosită în reprezentarea schematică a conexiunilor unui chipset: în nord, sub procesor. Northbridge-ul dictează tipul procesorului, viteza acestuia, tipul memoriei şi cantitatea maximă ce poate fi folosită în sistem. În prezent sistemele ce folosesc procesoare pe 32 biţi pot acomoda o cantitate maximă de 4GB de memorie, însă cele pe 64 biţi pot creşte până la valori de ordinul Petabytes, limitarea venind din partea chipset-ului.

În general, un northbridge este compatibil cu maximum două tipuri de southbridge, diferenţele dintre acestea înregistrându-se la capitolul dotări, tipic fiind vorba de prezenţa sau lipsa controller-ului RAID integrat.

Datorită apariţiei procesoarelor Athlon64 care integrează în nucleu controller-ul de memorie a fost posibilă realizarea chipset-urilor unichip în care northbridge-ul şi southbridge-ul sunt integrate în aceeaşi pastilă de siliciu.

SOUTHBRIDGE-UL

Este chip-ul care se ocupă de conectarea dispozitivelor mai lente decât memoria, procesorul şi placa video. Pe o placă de bază poate fi uşor identificat, el nefiind conectat direct la procesor, ci la northbridge. Conexiunea dintre northbridge şi southbridge este de obicei lentă, comparată cu cea a procesorului. Cele mai uzuale controllere integrate într-un southbridge sunt cel PCI, IDE, Serial ATA, RAID, audio, LAN, USB, Firewire, porturi seriale şi paralele.

Un southbridge poate lucra cu mai mult de un northbridge, în condiţiile în care acestea sunt proiectate a comunica împreună. Iniţial, northbridge-urile şi southbridge-urile erau conectate prin magistrala PCI, însă viteza mică de transfer a acesteia era un punct de încetinire a performanţei sistemului. În momentul de faţă fiecare producător foloseşte

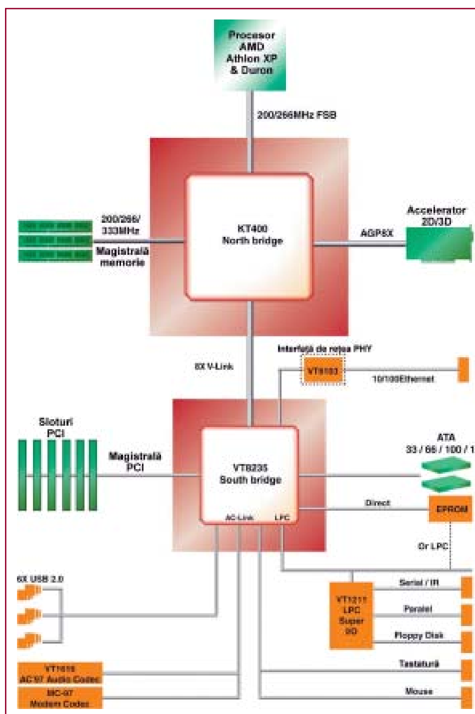
un protocol şi o magistrală de comunicaţie proprii.

BIOS

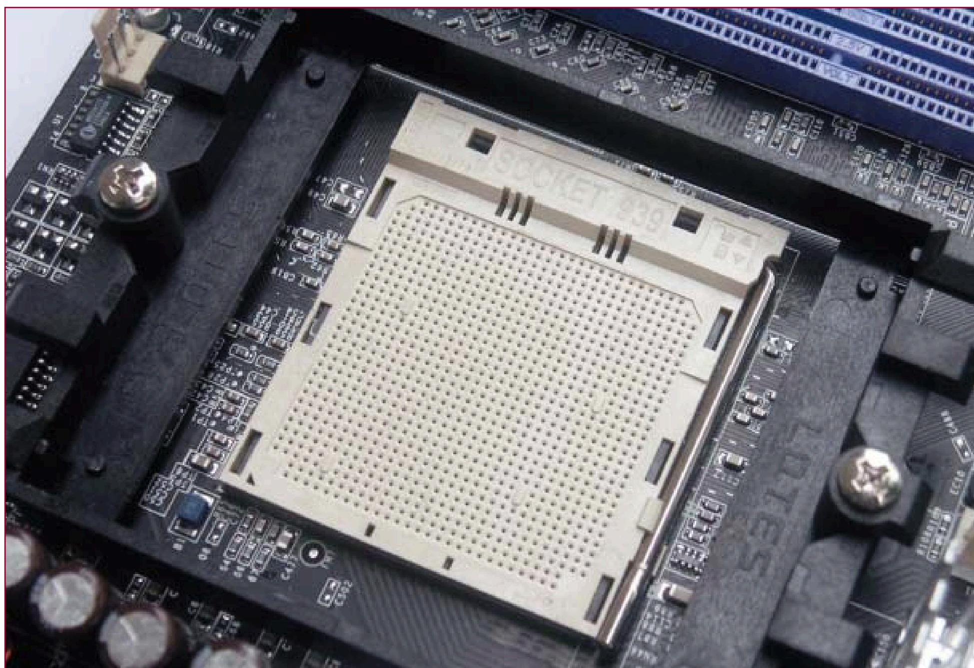
Iniţialele vin de la Basic Input Output System şi se referă la codul software rulat de calculator o dată ce este pornit. Rularea codului din BIOS pregăteşte calculatorul în vederea execuţiei altor programe stocate pe diferite medii: magnetice, optice etc.

BIOS-ul este stocat pe un chip de memorie flash pe placa de bază şi în momentul pornirii sistemului iniţializează chipset-ul şi subsistemul memoriei. Următorii paşi sunt decomprimarea în RAM a conţinutului BIOS-ului şi continuarea execuţiei. În funcţie de opţiunile setate de utilizator, sunt rulate şi o serie de teste de diagnosticare a componentelor. În memoria CMOS aferentă BIOS-ului sunt stocate informaţii setabile de utilizator precum data, ora sistemului, tipul unităţilor optice din sistem, precum şi opţiuni privind setările principalelor componente.

Fiind o parte integrantă a hardware-ului, BIOS-ul este de multe ori numit firmware. Chip-uri BIOS conţin şi alte componente precum unităţile de stocare magnetice şi optice şi plăcile video. Iniţial, BIOS-urile erau stocate în memorii ROM, neputând fi alterate. În timp, datorită complexităţii circuitelor electronice a fost nevoie ca BIOS-urile să fie stocate în memorii reinscriptibile, alegerea căzând pe chip-urile EEPROM şi flash. Problema care apare este aceea a scrierii incorecte a BIOS-ului, ce de multe ori rezultă într-o componentă inutilizabilă. Ca măsură de precauţie, producătorii utilizează două chip-uri BIOS care conţin o porţiune ce nu poate fi scrisă, ce este rulată la iniţializarea sistemului. Această



➲ Chipset-ul KT400 a fost unul dintre cele mai reuşite pentru procesoarele Athlon XP la data apariţiei.



➲ Procesoarele Athlon64 Socket 939 au controller-ul de memorie integrat, scăzând complexitatea chipset-ului.

porţiune de cod verifică şi starea componentelor şi în principal a BIOS-ului, în cazul detectării unei erori căutând o versiune valabilă pe discheta introdusă în unitatea floppy.

SLOTURILE DE EXTENSIE

Sunt conectori ce permit instalarea plăcilor de extensie ce adaugă funcţionalităţi noi sistemului. Cele mai comune plăci de extensie sunt cele video, care de mai bine de opt ani beneficiază de slot dedicat AGP (Accelerated Graphics Port) şi, mai nou, PCI-Express x16. Iniţial plăcile video se conectau în sloturi ISA şi PCI, la fel ca şi celelalte plăci de extensie (plăci de sunet, tunere TV, plăci de achiziţie audio/video, de reţea. Rata de transfer a acestor magistrale se împărţea la numărul de dispozitive conectate, fiind astfel un punct de gâtuire pentru performanţa sistemului. PCI-ul a fost folosit un timp şi pentru conectarea northbridge-ului şi southbridge-ului.

Când limitarea magistralei PCI pe 32 biţi şi rate de transfer maxime de 133MB/s au devenit evidente, a început migrarea spre magistrale independente pentru plăcile video (AGP), controller-ul Gigabit LAN (CSA, implementat prima dată în chipset-ul Intel 875P Canterwood) şi protocoale proprii pentru comunicarea între northbridge şi southbridge. Cu toate acestea, magistrala PCI este folosită în continuare de tunerele TV, plăcile de sunet, de reţea şi de achiziţie. Pe viitor se prevede migrarea către PCI-Express, o magistrală ce permite cuplarea a 1, 2, 4, 8, 16 canale de câte 150MB/S, oferindu-le producătorilor flexibilitatea de care au nevoie, putând crea un produs pe o magistrală care să îndeplinească cerinţele de transfer.

ALŢI CONECTORI

Prin intermediul acestora se pot conecta la placa de bază unităţi de stocare IDE, Serial ATA în mod normal sau RAID şi alte produse compatibile cu standardele USB, Firewire. Conectarea acestora se face prin cabluri, nu prin inserţia în sloturi de extensie.

SOCKET-UL PROCESORULUI

Deşi a fost lăsat la urmă, el adăposteşte acea componentă a sistemului ce poate îmbunătăţi considerabil performanţa generală. De mai bine de zece ani montarea procesorului în socket se face printr-un sistem ZIF (Zero Insertion Force) ce uşurează mult instalarea. Tradiţional, pinii de contact sunt montaţi pe procesor, acest lucru fiind schimbat de relativ scurt timp de Intel, în momentul introducerii pe piaţă a platformei LGA775. Numărul de pini ai procesorului a dictat întotdeauna forma şi dimensiunile socket-urilor. Practic, orice nouă familie de procesoare foloseşte un nou socket, unele chiar două (Pentium III Slot 1 şi PGA370, Athlon Slot A şi Socket A).

CONCLUZIE

Tendinţa de miniaturizare a PC-urilor se poate observa foarte bine şi în cazul plăcilor de bază: iniţial multe plăci de extensie au migrat pe placa de bază, chip-urile acestora fiind încorporate în acest moment în chipset, care la rândul lui a fuzionat northbridge-ul cu southbridge-ul. Cel mai bun exemplu în acest sens îl constituie chipset-urile NVIDIA nForce4 în versiunile Ultra şi SLI.

În viitor ne putem aştepta la migrarea a tot mai multor funcţii în acelaşi chip. Cu toate acestea, din punctul de vedere al performanţei, este mai bine să avem chip-uri dedicate fiecărui tip de operaţiune, integrabilitatea fiind foarte bună în momentul în care se urmăreşte atingerea unui raport preţ/performanţă foarte bun.

Ionuţ Popa

Ultra-fast DDR2 Memory

Gamers&Power users' Best Choice



Lead-Free & ROHS Compliance

Lifetime Warranty

Mars

DDRII

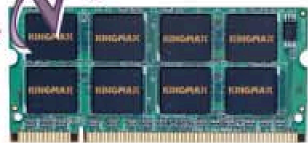
800/667



- All Lead-Free
- Extraordinary performance
- Exclusive anti-counterfeiting technology



Venus



1GB

DDRII 533

SO-DIMM



EDITORS' CHOICE	EDITORS RECOMMEND	HOT PRODUCT	HOT PRODUCT	EDITORS' CHOICE	BEST HARDWARE	RECOMMEND	RECOMMEND
PCnet (Turkey)	ComputerPress (Russia)	TweakPC (Germany)	TweakPC (Germany)	PC Magazine (Middle East)	3D Italia (Italy)	3DNEWS (Russia)	pcekspert (Croatia)



Global Technical Support
http://www.kingmax.com/support/supor_dtech.htm

KINGMAX®
Yours forever

Tel:+886-2-27311139 / Fax:+886-2-27312139
Sales contact: bryne.huang@kingmax.com.tw
http://www.kingmax.com

Distributor:

TORNADO SISTEMS
Tornado Sistems SRL
Tel: 40-21-206-7740
Fax:40-21-312-9820
http://www.tornado.ro

ultra PRO
K Tech Electronics srl
Tel: 40-21-224-4535
Fax:40-21-224-5587
http://www.ultrapro.ro

elko
Grow to succeed. ELKO Group.
ELKOTech Romania S.A.
Tel: +40(21)224.60.94
Fax: +40(21)224.60.97
http://www.elko.ro

CARO GROUP
Caro Group
Tel: 40-21-3137109
Fax: 40-21-3156521
http://www.caro.ro



FERESTRE DE 19"

PERFORMANŢĂ LA SCARĂ MARE

Monitoarele LCD se bucură în prezent de o popularitate atât de mare încât nu mai miră pe nimeni că sunt cumpărate chiar şi pentru sisteme entry level.

ORICINE UTILIZEAZĂ COMPUTERUL MAI MULT de patru ore pe zi apreciază confortul pe care îl oferă ochiului un monitor LCD. În acelaşi timp însă, monitoarelor LCD le lipseşte versatilitatea, în ciuda progreselor făcute de tehnologie în ultimii ani. Un monitor LCD suficient de rapid pentru a putea fi utilizat pentru gaming nu va putea fi folosit pentru prelucrarea imaginilor (din cauza proastei reproduceri a culorilor), în timp ce unul care oferă o imagine statică de calitate nu va putea afişa corespunzător imaginile dinamice (jocuri sau filme).

PARAMETRI SAU MARKETING?

O dată cu fiecare test de monitoare LCD am adus în discuţie lupta asiduă a producătorilor pentru reducerea timpului de răspuns al monitoarelor şi a preţurilor acestora. Timpul de răspuns este un parametru important pentru marketing. De aceea, producătorii au căutat noi metode de măsurare a acestui parametru, astfel încât sporul de performanţă să pară cât mai eclatant. Astfel, măsurătoarea Tr-Tf (time rising, time falling) sau black-to-white-to-black a fost înlocuită pentru modelele recente de măsurătoarea grey-to-grey. În general, timpul de răspuns rezultat după cea de-a doua metodă este cam de două ori mai mic decât acelaşi timp de răspuns calculat după metoda clasică, lăsând impresia că evoluţia matricelor LCD a fost mult mai abruptă decât în realitate. În acest caz, nivelurile de gri între care se face măsurarea timpului de răspuns sunt adesea trecute sub tăcere, iar lipsa unui standard unanim acceptat face ca timpul de răspuns să fie un parametru total irelevant pentru performanţele reale ale unui anumit monitor. Timpul de răspuns este, de asemenea, influenţat de nivelul de contrast al monitorului, dat fiind că viteza cu care se răsucesc cristalele este proporţională cu intensitatea câmpului electric care este aplicată celor două straturi de electrozi (aceeaşi care determină şi contrastul). Nu în ultimul rând, pentru obţinerea unui timp de răspuns mic producătorii sacrifică din calitatea imaginii, astfel că majoritatea monitoarelor care se laudă cu un timp de răspuns extrem de mic oferă o adâncime a culorii de numai 6 biţi per pixel, faţă de 8 biţi per pixel în cazul celorlalte. Compensarea spectrului de culoare se face prin dithering, o metodă care se bazează pe latenţa retinei, într-un mod similar cu monitoarele CRT. Astfel, un anumit pixel va afişa alternativ, cu o anumită frecvenţă, două culori adiacente, ochiul uman percepând tonurile intermediare. În funcţie de metodele folosite, imaginea reprodusă va fi mai mult sau mai puţin fidelă, dar nu va egala niciodată calitatea oferită de un monitor capabil de 8 biţi per pixel. Un alt parametru important (de asemenea folosit intensiv în scopuri de marketing) este unghiul de vizibilitate, respectivul unghiul maxim sub care ne putem uita la monitor fără să percepem o degradare semnificativă a calităţii imaginii. În mod normal, unghiul de vizibilitate maxim se măsoară pentru o degradare a contrastului în centrul imaginii de până la 10:1, cu toate că, în realitate, calitatea imaginii scade dramatic chiar şi în condiţiile unui contrast de 100:1. Pentru a compromite şi mai mult relevanţa acestui parametru, unii producători de monitoare măsoară unghiul de vizibilitate în condiţiile unui contrast minim de 5:1, ceea ce face ca un monitor ieftin cu matrice TN să pară că are unghiuri de vizibilitate mult mai largi decât în realitate.

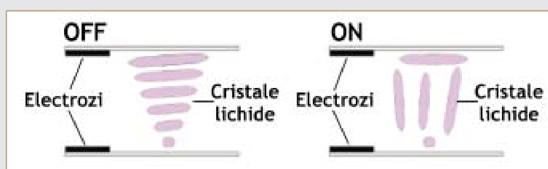
TENDINŢELE ÎN DOMENIU

Dacă până nu demult clasa monitoarelor de 19" era rezervată modelelor scumpe cu matrice MVA, PVA sau S-IPS, în ultimele luni monitoarele ieftine cu matrice TN au cucerit şi acest segment. Acest lucru este confirmat şi de testul nostru, dominat în cvasitotalitate de monitoare care folosesc această tehnologie.

Succesul matricelor TN se bazează pe tendinţa majorităţii cumpărătorilor de a acorda o importanţă exagerată timpului de răspuns al monitorului. Acesta este, de altfel, singurul domeniu în care matricele TN strălucesc, toţi ceilalţi parametri (şi în mod special unghiul de vizibilitate) fiind net inferiori în comparaţie cu cei ai monitoarelor care folosesc alt tip de matrice. Monitoarele moderne folosesc tehnologii care

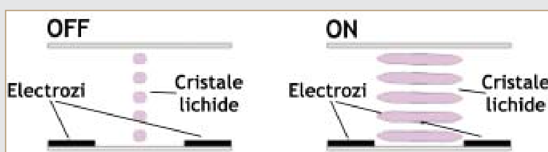
Tipologii de matrice

TN - TWISTED NEMATICS



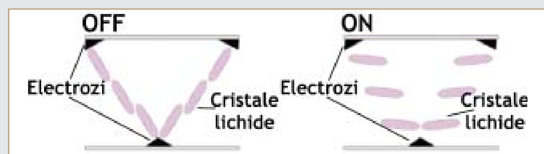
Matricele de tip TN au fost primele care au fost folosite pentru monitoarele LCD. Denumirea derivă din modul în care sunt organizate cristalele lichide în panel. Sub influența unui câmp electric, acestea se răsucesc, luând forma unui arc cu spirala perpendiculară pe suprafața panelului. Din păcate, forma spiralei este neregulată, cristalele de la capetele acesteia nefiind perfect paralele cu suprafața panelului, în timp ce proprietățile optice ale spiralei de cristale lichide depind în mare măsură de unghiul din care sunt privite. Aceste caracteristici definesc și principalele neajunsuri ale matricelor de tip TN, respectiv contrastul limitat și unghiurile de vizibilitate reduse. De fapt, o matrice TN poate fi foarte ușor recunoscută după înnegrirea pronunțată a imaginii atunci când aceasta este privită de jos în sus. Un alt dezavantaj al matricelor TN este acela că, dacă unul din tranzistorii corespunzători unui anumit pixel este defect, în acel punct va apărea un punct luminos pe ecran (pixel mort), datorită faptului că matricele TN lasă să treacă lumina în starea inactivă. Matricele de tip TN au devenit extrem de populare în special o dată cu apariția primelor monitoare cu timp de răspuns de 16ms. La acea vreme, erau singurele matrice capabile de o asemenea performanță fiind, în același timp, și sensibil mai ieftine decât celelalte tipuri de matrice.

IPS, S-IPS , DD-IPS, ACE



Tehnologia IPS a fost dezvoltată de Hitachi pentru a rezolva principalele probleme ale matricelor TN - unghi de vizibilitate redus și calitate slabă a culorilor. Rezultatul a fost obținut prin sacrificarea timpului de răspuns, care la matricele IPS inițiale depășea 60ms. Denumirea - In-Plane Switching - vine de la proprietatea cristalelor, care sunt întotdeauna orientate în același plan paralel cu panelul în cazul matricelor IPS. Sub influența unui câmp electric, toate cristalele se răsucesc cu 90 de grade, păstrând paralelismul cu suprafața panelului. Spre deosebire de tehnologia TN, matricele IPS lasă să treacă lumina în starea activă și o blochează în starea inactivă, astfel că un pixel mort apare negru pe ecran. De asemenea, electrozii sunt dispuși pe aceeași parte a panelului și ocupă o suprafață mai mare, ceea ce face ca o matrice IPS să aibă performanțe mai slabe în ceea ce privește luminozitatea și contrastul. Pe baza tehnologiei IPS au fost dezvoltate tehnologiile Super-IPS (S-IPS), Dual Domain IPS (DD-IPS) și Advanced Coplanar Electrode (ACE), dintre acestea matricele S-IPS devenind cele mai populare. Acestea au cea mai fidelă reproducere a culorilor dintre toate tipurile de matrice LCD, fiind folosite în monitoarele destinate profesioniștilor imaginii. Caracteristică acestui tip de matrice este tenta violetă pe care o ia negrul atunci când monitorul este privit din lateral.

MVA, PVA



Matricele MVA (Multidomain Vertical Alignment) au fost introduse de Fujitsu în 1998 ca un compromis între tehnologia TN și IPS. Acestea ofereau un timp de răspuns mic (pentru acea vreme) de 25ms, imposibil de atins de matricele IPS și dificil de cele TN. În același timp, unghiul de vizibilitate era comparabil cu cel al matricelor IPS, iar contrastul era superior celorlalte tipuri de matrice. În ciuda acestor caracteristici, matricele MVA nu s-au impus, în principal din cauza proastei reproduceri a culorilor și a timpului de răspuns foarte mare, în special pentru tranzițiile de la negru la gri închis. Dezvoltarea acestei tehnologii de către Samsung a dus la apariția matricelor PVA (Patterned Vertical Alignment). Acestea oferă unghiuri de vizibilitate extrem de largi (practic limitate doar de rama monitorului) și un nivel profund de negru, care-i permite atingerea unor valori ale contrastului apropiate de 1000:1. Ca și în cazul matricelor MVA, reproducerea culorilor nu este perfectă, în special când monitorul este privit perpendicular.

accelerează timpul de răspuns al monitorului, cum ar fi Response Time Accelerator la Samsung sau Advanced Motion Accelerator la BenQ. Acestea se bazează tocmai pe proprietatea cristalelor lichide de a se roti mai repede sub influența unor câmpuri electrice mai puternice.

SISTEMUL DE TESTARE

Pentru sistemul de test am folosit o placă video Matrox Parhelia cu 128MB memorie video, care asigură o calitate corespunzătoare a imaginii. Testarea monitoarelor s-a făcut folosind un colorimetru profesional Monaco Optix XR cu software-ul aferent, care ne-a permis calibrarea monitoarelor și determinarea principalilor parametri ai acestora. Din nota finală, 40% a reprezentat-o performanța monitorului (timpul de răspuns și unghiul de vizibilitate), 40% a revenit calității imaginii (am luat în calcul aici buna reprezentare a culorilor, luminozitatea și contrastul), iar 20% au cântărit dotările.

CONCLUZIE

Este regretabil că producătorii de monitoare au sacrificat calitatea imaginii în favoarea timpului de răspuns, lucru ce a dus la inundarea pieței cu soluții bazate pe matrice TN. În aceste condiții, calitatea imaginii monitoarelor din test a dezamăgit întrucâtva, în special în ceea ce privește reproducerea corectă a culorilor. Ne așteptăm ca, într-un viitor apropiat, matricele TN să cucerească și piața monitoarelor LCD de diagonală mare (20" și mai mari), matricele S-IPS (care în prezent asigură cea mai bună calitate a imaginii) urmând să fie folosite numai pentru soluțiile profesionale.


1769 Lei 36 luni Discovery Computers

ViewSonic VX 924

VX 924 al ViewSonic este primul monitor sosit în redacţie care promite un timp de răspuns record de 3ms pentru tranziţii între tonuri de gri.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI
Designul lui VX 924 este simplu şi stilat. Constructorul a prevăzut posibilitatea montării pe perete printr-un sistem VESA.

PERFORMANŢE
Timpul de răspuns extrem de scăzut este obţinut prin sacrificarea calităţii imaginii. Cu toate acestea, metodele de compensare a spectrului de culoare sunt destul de bine implementate. Luminozitatea maximă (am măsurat 219 cd/mp) este peste medie iar nivelul de negru este profund, permiţând atingerea unei valori mari a contrastului (524:1). Unghiurile de vizibilitate sunt normale pentru o matrice TN.

CONCLUZIE
VX 924 este un monitor excelent pentru jocuri sau filme, dar spectrul limitat al culorilor reproduse nu îl recomandă pentru prelucrarea imaginilor.

Diagonală vizibilă: 19" · Rezoluţie maximă: 1280x1024 · Contrast: 550:1 · Luminozitate: 270cd/mp · Timp de răspuns: 3ms G to G · Unghi de vedere orizontal: 160 (5:1) · Unghi de vedere vertical: 160 (5:1) · Conectare: D-SUB, DVI-D · Greutate: 6.7kg · Alimentator: Intern · Fixare pe perete: Da · Extra: -

8.06


1759 Lei 36 luni Best Computers
1759 Lei 36 luni Skin Media

AG Neovo E-19A

Modelul E-19A al AG Neovo este unul dintre puţinele monitoare din test care folosesc o matrice MVA.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI
Panelul este protejat cu sticlă tratată antireflex, ceea ce contribuie la confortul utilizatorului. E-19 A este dotat, de asemenea, cu boxe stereo care oferă o reproducere acceptabilă pentru spaţiul unui birou.

PERFORMANŢE
Timpul de răspuns mare, caracteristic matricelor MVA, îşi pune amprenta asupra performanţelor monitorului, care oferă, în schimb, unghiuri de vizibilitate foarte largi. În teste a obţinut o luminozitate maximă de 201cd/mp şi un contrast de 574:1. Un punct slab este reproducerea culorilor, acestea fiind lipsite de strălucire.

CONCLUZIE
AG Neovo E-19A nu este potrivit pentru amatorii de jocuri, dar buna reproducere a textului şi unghiul larg de vizibilitate îl fac potrivit pentru birou.

Diagonală vizibilă: 19" · Rezoluţie maximă: 1280x1024 · Contrast: 700:1 · Luminozitate: 300cd/mp · Timp de răspuns: 16ms · Unghi de vedere orizontal: 170 (10:1) · Unghi de vedere vertical: 170 (10:1) · Conectare: D-SUB, DVI · Greutate: 7.3kg · Alimentator: Intern · Fixare pe perete: Da · Extra: Boxe stereo 2x1W, ecran de protecţie

7.53


1548 Lei 36 luni Tornado Sistems

BenQ FP91GX

Având un timp de răspuns chiar mai mic decât al fratelui său FP91V+, acest monitor compensează lipsa dotărilor prin preţul competitiv.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI
Singura opţiune pe care BenQ o oferă pentru acest monitor este posibilitatea montării pe perete printr-un sistem VESA.

PERFORMANŢE
Timpul de răspuns atinge una dintre cele mai bune valori din testul nostru, fiind depăşit doar de cel al monitorului View-Sonic. Valorile măsurate le depăşesc pe cele specificate, atât în ceea ce priveşte luminozitatea (282cd/mp), cât şi contrastul (655:1), dar în aceste condiţii imaginea este inutilizabilă. De altfel, FP91GX stă foarte prost la capitolul calitate a imaginii.

CONCLUZIE
FP91GX poate fi o alegere inspirată pentru amatorii de jocuri, dar calitatea slabă a imaginii face ca acest monitor să nu fie potrivit pentru alte scopuri.

Diagonală vizibilă: 19" · Rezoluţie maximă: 1280x1024 · Contrast: 550:1 · Luminozitate: 270cd/mp · Timp de răspuns: 4ms grey-to-grey · Unghi de vedere orizontal: 140 (10:1) · Unghi de vedere vertical: 135 (10:1) Conectare: D-SUB, DVI · Greutate: 5.1kg · Alimentator: Intern · Fixare pe perete: Da · Extra: -

7.53


1756 Lei 36 luni Best Computers

Philips 190X5FB

190X5FB are un design mai puţin inspirat, deşi este poziţionat în zona superioară a gamei.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI
Nivelul de dotări al acestui monitor nu se situează la înălţimea aşteptărilor, în primul rând absenţa conectorului DVI fiind regretabilă. În schimb, monitorul este dotat cu boxe stereo care permit o audiţie decentă la birou.

PERFORMANŢE
Timpul de răspuns este rezonabil, iar reproducerea culorilor este bună. Lipsa conectorului DVI se resimte însă, astfel că imaginea per ansamblu lasă de dorit. Luminozitatea maximă măsurată a fost de 165cd/mp, mai mică decât cea specificată de producător, dar valoarea contrastului (471:1) a fost foarte apropiată de aceasta.

CONCLUZIE
Philips 190X5FB ar fi putut să se claseze mult mai bine dacă ar fi dispus de un conector DVI.

Diagonală vizibilă: 19" · Rezoluţie maximă: 1280x1024 · Contrast: 500:1 · Luminozitate: 250cd/mp · Timp de răspuns: 12ms· Unghi de vedere orizontal: 140 (10:1) · Unghi de vedere vertical: 140 (10:1) · Conectare: D-SUB · Greutate: 7.2kg · Alimentator: Intern · Fixare pe perete: Nu · Extra: Boxe stereo 2x3W

7.30



1150 Lei 36 luni Reselleri TREND

Fujitsu Siemens ScenicView E19-1

ScenicView E19-1 face parte din linia value a Fujitsu Siemens, fapt reflectat şi de nivelul de dotări al acestui monitor.

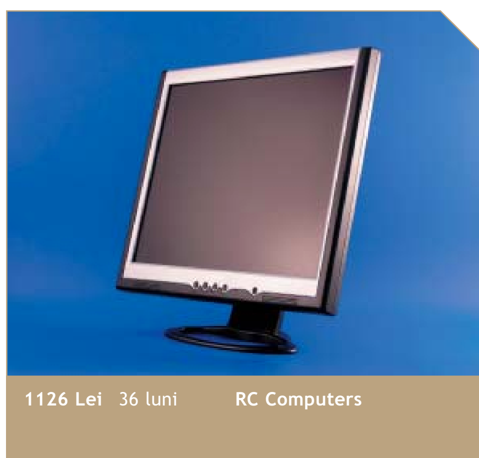
CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI
Absenţa oricăror dotări suplimentare (nu există nici măcar posibilitatea montării pe perete) face ca acest monitor să nu fie o alegere inspirată.

PERFORMANŢE
Absenţa portului DVI are un impact nedorit asupra calităţii imaginii, care are o granulaţie nefirească. Luminozitatea şi contrastul au valori apropiate de cele declarate (220cd/mp, respectiv 537:1), iar reproducerea culorilor este corectă, graţie adâncimii de culoare de 8 biţi/pixel. Timpul de răspuns specificat pare mare, dar în practică E19-1 afişează fluent imaginile dinamice.

CONCLUZIE
Prezenţa unui port DVI ar fi făcut ca acest monitor să fie o opţiune interesantă pentru sistemul de la birou sau chiar pentru cel din sufragerie.

Diagonală vizibilă: 19" · Rezoluţie maximă: 1280x1024 · Contrast: 600:1 · Luminozitate: 250cd/mp · Timp de răspuns: 12ms · Unghi de vedere orizontal: 150 (10:1) · Unghi de vedere vertical: 130 (10:1) · Conectare: D-SUB · Greutate: 4.8kg · Alimentator: Intern · Fixare pe perete: Nu · Extra: -

6.83


1126 Lei 36 luni RC Computers

Horizon 9005L

Horizon 9005L se numără printre cele mai ieftine monitoare din testul nostru, fără să fie neapărat şi cel mai slab.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI
Alimentatorul extern strică întrucâtva ergonomia spaţiului din jurul biroului, iar absenţa portului DVI scade calitatea imaginii. Monitorul are în dotare şi boxe stereo de putere mică (1W).

PERFORMANŢE
Timpul de răspuns specificat induce părerea greşită că monitorul Horizon este mai rapid decât în realitate. Ca luminozitate şi contrast, se situează în media categoriei sale (cu valori de 242cd/mp şi, respectiv, 563:1), dar calitatea generală a imaginii este scăzută.

CONCLUZIE
Cei care sunt în căutarea unui monitor ieftin pentru birou pot conta pe Horizon 9005L, acesta putând fi folosit pentru procesarea textului sau urmărirea prezentărilor şi chiar a filmelor.

Diagonală vizibilă: 19" · Rezoluţie maximă: 1280x1024 · Contrast: 600:1 · Luminozitate: 250cd/mp · Timp de răspuns: 12ms · Unghi de vedere orizontal: 160 · Unghi de vedere vertical: 140 · Conectare: D-SUB Greutate: 6kg · Alimentator: Extern · Fixare pe perete: Da · Extra: Boxe stereo 2x1W

7.07


1493 Lei 36 luni Depozitul de Calculatoare
1326 Lei 36 luni RHS Company

LG Flatron 1950S

Modelul Flatron 1950S oferă un timp de răspuns decent şi o calitate bună a imaginii.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI
Stativul permite rotirea cu 180 grade a monitorului, făcându-l ideal pentru urmărirea prezentărilor de către mai multe persoane. O bilă neagră o reprezintă lipsa conectorului DVI, deşi calitatea imaginii pe intrarea analogică este destul de bună.

PERFORMANŢE
Reproducerea culorilor este corectă, iar valorile luminozităţii şi ale contrastului (210cd/mp, respectiv 477:1) sunt acoperă majoritatea nevoilor. Timpul de răspuns specificat nu pare foarte încurajator, dar, în practică, Flatron 1950S se descurcă bine chiar în cazul imaginilor dinamice.

CONCLUZIE
Acest produs LG se dovedeşte a fi o alegere bună, fie că este vorba de jocuri, filme sau de editare de text.

Diagonală vizibilă: 19" · Rezoluţie maximă: 1280x1024 · Contrast: 600:1 · Luminozitate: 250cd/mp · Timp de răspuns: 12ms · Unghi de vedere orizontal: 160 · Unghi de vedere vertical: 140 · Conectare: D-SUB Greutate: 5.7kg · Alimentator: Extern · Fixare pe perete: Da · Extra: Boxe stereo 2x1W

7.17



2397 Lei 36 luni FiT Distribution

NEC MultiSync LCD1970GX

Seria GX reprezintă vârful gamei de monitoare NEC, fiind destinată să satisfacă nevoile împătimiţilor de jocuri.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI
Am apreciat la acest monitor piciorul pivotant cu posibilitatea reglării pe înălţime, care facilitează orientarea în orice direcţie. Ca dotări suplimentare, modelul 1970GX dispune de un hub USB 2.0 cu patru porturi.

PERFORMANŢE
Timpul de răspuns mic şi culorile vii susţin pretenţiile NEC în ceea ce priveşte targetul acestui monitor. Unghiurile de vizibilitate se încadrează în valorile obişnuite pentru o matrice TN, dar valorile maxime ale luminozităţii şi contrastului (313cd/mp, respectiv 639:1) îl evidenţiază faţă de competitorii săi.

CONCLUZIE
NEC MultiSync LCD1970GX este o soluţie performantă pentru cei care-şi permit să plătească preţul destul de piperat.

Diagonală vizibilă: 19" · Rezoluţie maximă: 1280x1024 · Contrast: 700:1 · Luminozitate: 400cd/mp · Timp de răspuns: 8ms · Unghi de vedere orizontal: 150 (10:1)/170 (5:1) · Unghi de vedere vertical: 140 (10:1)/160 (5:1) · Conectare: D-SUB, DVI-D · Greutate: 7.4kg · Alimentator: Intern · Fixare pe perete: Nu · Extra: Hub USB, NaViSet software

8.26



1339 Lei 36 luni Lasting System

Belinea 10 19 25

Belinea intră pe piață cu modelul 10 19 25, acest monitor oferind performanțe rezonabile în condițiile unui preț competitiv.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

Monitorul Belinea oferă un nivel de dotări peste medie, cu boxe stereo și hub USB 2.0. Lipsește posibilitatea montării pe perete, dar mult mai importantă ni se pare prezența conectorului DVI.

PERFORMANȚE

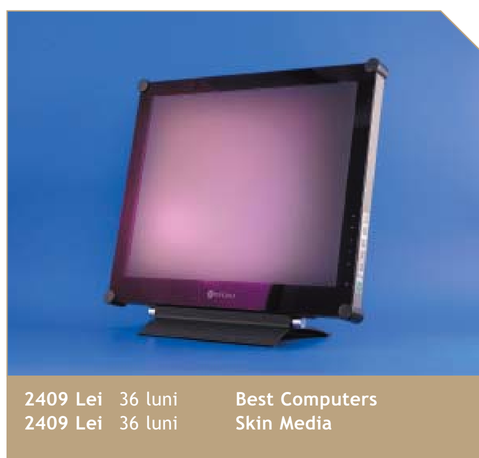
Performanțele oferite de modelul 10 19 25 sunt o surpriză plăcută, în condițiile în care timpul de răspuns este mic iar nivelul de negru profund. Luminozitatea maximă este sub specificații (249cd/mp), dar contrastul le depășește cu mult (732:1), fiind cea mai mare valoare măsurată în test. Reproducerea culorilor este bună, ca rezultat al compensării eficiente a spectrului de culoare.

CONCLUZIE

Belinea pare să fi găsit rețeta potrivită pentru acest monitor, care are și un preț rezonabil pentru ceea ce oferă.

Diagonală vizibilă: 19" · Rezoluție maximă: 1280x1024 · Contrast: 500:1 · Luminozitate: 270cd/mp · Timp de răspuns: 8ms · Unghi de vedere orizontal: 150 (10:1) · Unghi de vedere vertical: 130 (10:1) · Conectare: D-SUB, DVI · Greutate: 6.7kg · Alimentator: Extern · Fixare pe perete: Nu · Extra: Hub USB, Boxe stereo 2x1W

7.57


2409 Lei 36 luni Best Computers
2409 Lei 36 luni Skin Media

AG Neovo X19-AV

X-19AV este reprezentantul gamei superioare a AG Neovo, fiind practic cel mai dotat monitor din testul nostru.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

Ecranul din sticlă incasabilă cu tratament antireflex NeoV asigură protecție și în același timp îmbunătățește calitatea imaginii. Posibilitățile de conectare ale acestui monitor sunt numeroase, în afara conectorilor DVI și D-SUB acesta având și intrări pentru semnal S-Video și compozit.

PERFORMANȚE

Nu am fost impresionați de calitatea culorilor acestui monitor, dar ungiurile de vizibilitate și contrastul sunt la înălțime, lucru reprezentativ pentru matricele MVA. În teste am obținut valorile de 212cd/mp pentru luminozitate și 662:1 pentru contrast.

CONCLUZIE

Prețul mare al acestui monitor și performanțele mai degrabă mediocre sunt aspecte peste care e greu să treci cu vederea.

Diagonală vizibilă: 19" · Rezoluție maximă: 1280x1024 · Contrast: 700:1 · Luminozitate: 250cd/mp · Timp de răspuns: 16ms · Unghi de vedere orizontal: 170 (10:1) · Unghi de vedere vertical: 170 (10:1) · Conectare: D-SUB, DVI, S-Video, CVBS · Greutate: 7.9kg · Alimentator: Intern · Fixare pe perete: Da · Extra: Ecran antireflex NeoV

7.57


1799 Lei 36 luni Best Computers
1799 Lei 36 luni ProCA România

BenQ FP91V+

Modelul FP91V+ al BenQ a fost gândit special pentru plăcerea ochiului, fie că este vorba despre designul exterior, fie de calitatea imaginii afișate.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

Ca dotări ies în evidență boxele stereo cu sistem SRS Surround. Ca la majoriatea monitoarelor din test, întâlnim un sistem VESA de montare pe perete. Apreciem prezența portului DVI.

PERFORMANȚE

Obținerea timpului de răspuns specificat se bazează pe folosirea unei tehnologii speciale, botezate Advanced Motion Accelerator. Valorile maxime măsurate pentru luminozitate și contrast sunt remarcabile (368cd/mp, respectiv 613:1), în timp ce reprezentarea culorilor este bună, fără să depășească așteptările pentru o matrice TN cu 6 biți/pixel.

CONCLUZIE

Performanțele pe care le oferă justifică prețul acestui monitor de ultimă generație.

Diagonală vizibilă: 19" · Rezoluție maximă: 1280x1024 · Contrast: 450:1 · Luminozitate: 400cd/mp · Timp de răspuns: 6ms grey-to-grey/8ms black-to-white-to-black · Unghi de vedere orizontal: 140 (10:1) · Unghi de vedere vertical: 135 (10:1) Conectare: D-SUB, DVI-D · Greutate: 6kg · Alimentator: Intern · Fixare pe perete: Da · Extra: Boxe stereo 2x2W

8.00


1579 Lei 36 luni DECK Computers International
1492 Lei 36 luni RC Computers

Samsung SyncMaster 930BF

Modelul 930BF se înscrie între cele mai rapide monitoare ale momentului, având un timp de răspuns de 4ms (grey to grey).

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

La capitolul dotări, nu lipsesc sistemul de cable management sau posibilitatea montării pe perete folosind standardul VESA.

PERFORMANȚE

Timpul de răspuns mic (la acest capitol este întrecut doar de modelul VX924 al ViewSonic) recomandă acest monitor pentru gaming. La aceasta contribuie și calitatea bună a imaginii, precum și valorile generoase ale luminozității maxime (243cd/mp) și contrastului (593:1), de altfel apropiate de cele declarate de producător. Unghiurile de vizibilitate sunt acceptabile, iar compensarea spectrului de culoare se face eficient.

CONCLUZIE

SyncMaster 930BF este un monitor performant, care-l recomandă pentru vizionarea filmelor sau rularea jocurilor.

Diagonală vizibilă: 19" · Rezoluție maximă: 1280x1024 · Contrast: 700:1 · Luminozitate: 270cd/mp · Timp de răspuns: 4ms G to G · Unghi de vedere orizontal: 160 (5:1) · Unghi de vedere vertical: 160 (5:1) · Conectare: D-SUB, DVI · Greutate: 5kg · Alimentator: Intern · Fixare pe perete: Da · Extra: -

7.83



1655 Lei 36 luni Best Computers
1611 Lei 36 luni ProCA România
1651 Lei 36 luni Tornado Sistems

Philips 190B6

Dacă modelul 190B5 folosea o matrice S-IPS, pentru succesorul său, 190B6, Philips a ales o matrice TN care-l plasează într-o zonă de preț mai convenabilă.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI
Monitorul păstrează designul exterior al predecesorului său, iar nivelul de dotări este ridicat (boxe stereo, hub USB 2.0 sau blocare compatibilă Kensington).

PERFORMANȚE
Timpul de răspuns decent permite afișarea imaginilor dinamice, iar reproducerea culorilor este tipică pentru un monitor care oferă o adâncime de culoare de doar 6 biți/pixel. Valorile măsurate ale luminozității și contrastului sunt foarte apropiate de cele specificate (250cd/mp, respectiv 625:1).

CONCLUZIE
Philips a făcut un compromis periculos, sacrificând calitatea imaginii în favoarea timpului de răspuns.

Diagonală vizibilă: 19" · Rezoluție maximă: 1280x1024 · Contrast: 600:1 · Luminozitate: 250cd/mp · Timp de răspuns: 8ms· Unghi de vedere orizontal: 140 (10:1) · Unghi de vedere vertical: 140 (10:1) · Conectare: D-SUB, DVI · Greutate: 6.4kg · Alimentator: Intern · Fixare pe perete: Da · Extra: Hub USB, boxe stereo 2x2W

7.60



1154 Lei 36 luni Best Computers
1154 Lei 36 luni Skin Media

AG Neovo F-419

Modelul F-419 folosește o matrice TN, aceasta permițându-i să aibă un preț competitiv.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI
Am apreciat prezența conectorului DVI, mai puțin obișnuit în această categorie de preț. Suplimentar, F-419 dispune de un sistem VESA pentru montarea pe perete, Kensington lock, precum și sistem de cable management.

PERFORMANȚE
F-419 se remarcă printr-un contrast peste medie (noi am măsurat 607:1, mai mult decât valoarea specificată) și o luminozitate extrem de apropiată de declarațiile producătorului (249cd/mp). Reproducerea culorilor este modestă din cauza slabei implementări a algoritmilor de dithering.

CONCLUZIE
Chiar dacă nu este un performer, acest monitor are un raport preț/performanță corect, fiind potrivit pentru birou.

Diagonală vizibilă: 19" · Rezoluție maximă: 1280x1024 · Contrast: 500:1 · Luminozitate: 250cd/mp · Timp de răspuns: 12ms · Unghi de vedere orizontal: 140 (10:1) · Unghi de vedere vertical: 130 (10:1) · Conectare: D-SUB, DVI · Greutate: 6.5kg · Alimentator: Intern · Fixare pe perete: Da · Extra: -

7.20



1402 Lei 36 luni ASBIS România

Prestigio P199

Numele de Prestigio P199 ascunde un monitor JetWay M1931DF, specificațiile fiind puțin diferite, totuși.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI
Încă de la punerea în funcțiune se remarcă sistemul de cable management care presupune puțină îndemânare și intuiție din partea utilizatorului, dar odată dovedit, rezultatul merită efortul. Suplimentar, monitorul dispune de boxe stereo.

PERFORMANȚE
Valorile înregistrate pentru luminozitate (233cd/mp) și pentru contrast (533:1) sunt apropiate de declarațiile producătorului și asigură o imagine confortabilă. Reproducerea culorilor nu este la înălțime, acest monitor nefiind recomandat pentru prelucrarea fotografiilor.

CONCLUZIE
Prestigio P199 nu este un monitor potrivit pentru gameri sau pentru profesioniștii imaginii, dar poate fi o prezență plăcută într-un birou.

Diagonală vizibilă: 19" · Rezoluție maximă: 1280x1024 · Contrast: 500:1 · Luminozitate: 250cd/mp · Timp de răspuns: 12ms · Unghi de vedere orizontal: 160 (5:1) · Unghi de vedere vertical: 150 (5:1) · Conectare: D-SUB, DVI · Greutate: 7.2kg · Alimentator: Intern · Fixare pe perete: Da · Extra: Boxe stereo 2x3W

6.97



1346 Lei 36 luni DECK Computers International
1396 Lei 36 luni Tape Computer

Samsung SyncMaster 913N

Modelul 913N face parte din generația anterioară de monitoare LCD cu timp de răspuns mic (8ms).

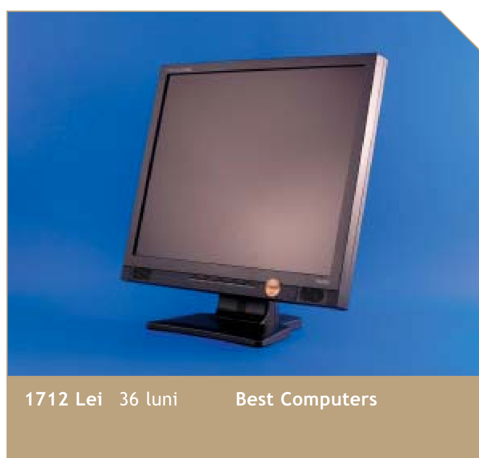
CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI
SyncMaster 913N al Samsung este o prezență plăcută pe orice birou. Navigarea prin meniu este facilă, iar tehnologiile Magic Tune, Magic Bright și Magic Speed îmbunătățesc calitatea imaginilor afișate.

PERFORMANȚE
Luminozitatea maximă atinsă în timpul testelor a fost de 217cd/mp, cu mult sub specificații, dar nivelul contrastului este mai mult decât onorabil (680:1), prefigurând o saturație mare a culorii negre. Calitatea imaginii este bună, dar reproducerea anumitor nuanțe lasă de dorit.

CONCLUZIE
Dacă doriți un monitor ieftin care să ofere suficiente performanțe pentru gaming, SyncMaster 913N poate fi ceea ce vă doriți.

Diagonală vizibilă: 19" · Rezoluție maximă: 1280x1024 · Contrast: 700:1 · Luminozitate: 300cd/mp · Timp de răspuns: 8ms black to white to black · Unghi de vedere orizontal: 140 (10:1)/160 (5:1) · Unghi de vedere vertical: 140 (10:1)/160 (5:1) · Conectare: D-SUB · Greutate: 5.6kg · Alimentator: Intern · Fixare pe perete: Da · Extra: -

7.60


1712 Lei 36 luni Best Computers

Iiyama ProLite E481S

Iiyama Prolite E481S este unul dintre monitoarele cu pretenții din testul nostru, oferind o bună calitate a imaginii pentru o matrice TN.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI
Chiar dacă nu strălucește la capitolul dotări, acest monitor permite montarea pe perete folosind un sistem VESA. Boxele stereo, deși nu uimesc prin calitatea sunetului, se pot dovedi utile într-un birou unde spațiul este o problemă.

PERFORMANȚE
Reproducerea culorilor este una dintre cele mai bune pe care le-am văzut la un monitor cu matrice TN, iar valorile măsurate pentru luminozitate și contrast (230cd/mp, respectiv 575:1) permit folosirea monitorului în orice condiții de iluminare.

CONCLUZIE
Fie că este vorba de jocuri, filme sau text, E481 nu va dezamăgi, constituind o bună alegere pentru utilizatorul pretențios.

Diagonală vizibilă: 19" · Rezoluție maximă: 1280x1024 · Contrast: 700:1 · Luminozitate: 300cd/mp · Timp de răspuns: 8ms · Unghi de vedere orizontal: 150 · Unghi de vedere vertical: 135 · Conectare: D-SUB, DVI
Greutate: 5.5kg · Alimentator: Intern · Fixare pe perete: Da · Extra: Boxe stereo 2x2W

7.77


1545 Lei 36 luni DECK Computers International

Samsung SyncMaster 950B

SyncMaster 950B este denumirea pe care Samsung a folosit-o și pentru unul dintre modelele sale CRT de succes.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI
Standul monitorului permite reglarea înălțimii și a înclinării ecranului. Ar fi fost poate utilă implementarea unei funcții de rotire automată a imaginii odată cu rotirea ecranului în stilul TabletPC.

PERFORMANȚE
Calitatea culorilor este peste medie, ca rezultat al bunei compensări a spectrului, dar limitările matricei TN cu 6 biți/pixel își spun cuvântul. Cu o luminozitate maximă de 218cd/mp și un contrast de 593:1, acest monitor este potrivit pentru urmărirea filmelor și chiar pentru rularea jocurilor.

CONCLUZIE
Având un preț rezonabil și performanțe care nu dezamăgesc, SyncMaster 950B poate fi soluția potrivită pentru birou sau sistemul de acasă.

Diagonală vizibilă: 19" · Rezoluție maximă: 1280x1024 · Contrast: 700:1 · Luminozitate: 270cd/mp · Timp de răspuns: 8ms · Unghi de vedere orizontal: 150 (10:1) · Unghi de vedere vertical: 130 (10:1) · Conectare: D-SUB, DVI · Greutate: 5.4kg · Alimentator: Intern · Fixare pe perete: Nu · Extra: -

7.80


1628 Lei 36 luni Depozitul de Calculatoare

Xerox XA7-19i

XA7-19i este un monitor de uz general foarte apropiat ca și comportament de modelul ScenicView E19-1 al Fujitsu Siemens.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI
Designul este plăcut, iar ecranul protector din sticlă cu ramă neagră adaugă o notă de distincție. Cablul de conectare la PC nu este amovibil, dar, din fericire, acesta este dotat cu un conector DVI. În pachet se livrează un adaptor pentru utilizatorii care nu dispun de o ieșire digitală pe placa video.

PERFORMANȚE
Deși dispune de posibilitatea reproducerii unui spectru larg de culori, XA7-19i suferă din cauza imaginilor șterse, cărora le lipsește claritatea. Valorile măsurate pentru luminozitate și contrast sunt normale (203cd/mp, respectiv 483:1).

CONCLUZIE
Aspectul "business" al acestui monitor, ca și performanțele sale îl fac potrivit pentru folosirea în mediul office.

Diagonală vizibilă: 19" · Rezoluție maximă: 1280x1024 · Contrast: 800:1 · Luminozitate: 250cd/mp · Timp de răspuns: 8ms · Unghi de vedere orizontal: 170 · Unghi de vedere vertical: 170 · Conectare: DVI · Greutate: N/A · Alimentator: Intern · Fixare pe perete: Da · Extra: -

7.10


2000 Lei 36 luni Depozitul de Calculatoare
2000 Lei 36 luni Ultra PRO Computers

LG Flatron L1980Q

L1980Q este unul dintre modelele de succes ale LG.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI
Capitolul dotări este destul de slab reprezentat, dar remarcăm soluția elegantă de cable management, conectorii pentru alimentare și legătura cu PC-ul fiind amplasați pe piciorul monitorului.

PERFORMANȚE
Timpul de răspuns scăzut îi permite acestui monitor să fie o soluție potrivită pentru rularea jocurilor sau vizionarea filmelor. Valorile măsurate în testul nostru au fost de 236cd/mp pentru luminozitate și 295:1 pentru contrast. Valoarea contrastului a avut de suferit din cauza unui nivel de negru mult prea luminos comparativ cu al altor monitoare (0.74cd/mp).

CONCLUZIE
Având un preț relativ ridicat și lipsindu-i orice fel dotări suplimentare, Flatron L1980Q compensează prin timpul de răspuns relativ mic, de 8ms, și calitatea bună a imaginilor afișate.

Diagonală vizibilă: 19" · Rezoluție maximă: 1280x1024 · Contrast: 500:1 · Luminozitate: 250cd/mp · Timp de răspuns: 8ms (black-to-white-to-black) · Unghi de vedere orizontal: 160 · Unghi de vedere vertical: 160
Conectare: D-SUB, DVI · Greutate: 5.4kg · Alimentator: Extern · Fixare pe perete: Nu · Extra: -

7.37

	NEC 1970GX	ViewSonic VX 924	BENQ FP91V+	Samsung SyncMaster 930BF	Samsung SyncMaster 950B	Iiyama ProLite E481S	Samsung SyncMaster 913N	Philips 190B6	AG Neovo X-19 AV	Belinea 10 19 25
Caracteristici tehnice										
Tip matrice	TN	TN	TN	TN	TN		TN	TN	MVA	TN
Rezoluție maximă	1280x1024	1280x1024	1280x1024	1280x1024	1280x1024	1280x1024	1280x1024	1280x1024	1280x1024	1280x1024
Contrast	700:1	550:1	450:1	700:1	700:1	700:1	700:1	600:1	700:1	500:1
Luminozitate	400cd/mp	270cd/mp	400cd/mp	270cd/mp	270cd/mp	300cd/mp	300cd/mp	250cd/mp	250cd/mp	270cd/mp
Timp de răspuns	8ms	3ms G to G	6ms G to G/8ms B to W to B	4ms G to G	8ms	8ms	8ms	8ms	16ms	8ms
Unghi de vedere orizontal	150 (10:1)/170 (5:1)	140/ (10:1)/160 (5:1)	140 (10:1)	160 (5:1)	150 (10:1)	150 (10:1)	140 (10:1)/160 (5:1)	140 (10:1)/160 (5:1)	170 (10:1)	150 (10:1)
Unghi de vedere vertical	140 (10:1)/160 (5:1)	140/ (10:1)/160 (5:1)	135 (10:1)	160 (5:1)	130 (10:1)	135 (10:1)	140 (10:1)/160 (5:1)	140 (10:1)/160 (5:1)	170 (10:1)	130 (10:1)
Adâncime de culoare	8 biți/pixel	6 biți/pixel	6 biți/pixel	6 biți/pixeli	6 biți/pixel	6 biți/pixel	6 biți/pixel	6 biți/pixel	8biți/pixel	6biți/pixel
Conectare	D-SUB, DVI-D	D-SUB, DVI-D	D-SUB, DVI-D	D-SUB, DVI	D-SUB, DVI	D-SUB, DVI	D-SUB	D-SUB, DVI	D-SUB, DVI, S-Video, CVBS	D-SUB, DVI
Greutate	7.4kg	6.7kg	6kg	5kg	5.4kg	5.5kg	5.6kg	6.4kg	7.9kg	6.7kg
Alimentator	Intern	Intern	Intern	Intern	Intern	Intern	Intern	Intern	Intern	Extern
Consum maxim	54W	35W	60W	38W	38W	40W	38W	40W	48W	50W
Dimensiuni (Lxlxh)	413x220x387mm	431x201x468	419x215x419	422x201x427	423x104x350	418x196x412	417x215x425	425x255x419mm	444x175x419	411x220x444
Certificare	TCO'03	TCO'99	TCO'03	TCO'99	TCO'03	TCO'99	TCO'03	TCO'03	TCO'95	TCO'99
Note										
Performanță	7.75	9.00	7.50	8.50	7.50	7.50	8.00	6.50	7.00	7.25
Calitate imagine	8.66	7.66	8.50	7.83	8.00	8.17	8.00	8.00	7.67	8.17
Dotări	8.50	7.00	8.00	6.50	8.00	7.50	6.00	9.00	8.50	7.00
Verdict	8.26	8.06	8.00	7.83	7.80	7.77	7.60	7.60	7.57	7.57

	BenQ FP91GX	AG Neovo E-19	LG 1980Q	Philips 190X5FB	AG Neovo F-419	LG 1950S	Xerox XA7-19i	Horizon 9005L	Prestigio P199	Fujitsu Siemens ScenicView E19-1
Caracteristici tehnice										
Tip matrice	TN	MVA	TN	TN	TN	TN		TN	TN	
Rezoluție maximă	1280x1024	1280x1024	1280x1024	1280x1024	1280x1024	1280x1024	1280x1024	1280x1024	1280x1024	1280x1024
Contrast maxim	550:1	700:1	500:1	500:1	500:1	500:1	800:1	600:1	500:1	600:1
Luminozitate maximă	270cd/mp	300cd/mp	250cd/mp	250cd/mp	250cd/mp	250cd/mp	250cd/mp	250cd/mp	250cd/mp	250cd/mp
Timp de răspuns	4ms grey-to-grey	16ms	8ms	12ms	12ms	12ms	8ms	12ms	16ms	12ms
Unghi de vedere orizontal	140 (10:1)	170 (10:1)	140 (10:1)/160 (5:1)	140 (10:1)/160 (5:1)	140 (10:1)	160 (5:1)	170 (10:1)	160 (10:1)	160 (5:1)	140 (10:1)
Unghi de vedere vertical	135 (10:1)	170 (10:1)	140 (10:1)/160 (5:1)	140 (10:1)/160 (5:1)	130 (10:1)	160(5:1)	170 (10:1)	140 (10:1)	150 (5:1)	130 (10:1)
Adâncime de culoare	6 biți/pixel	8 biți/pixel	6 biți/pixel	6 biți/pixel	6 biți/pixel	6 biți/pixel	8 biți/pixel	6 biți/pixel	6 biți/pixel	8 biți/pixel
Conectare	D-SUB, DVI-D	D-SUB, DVI	D-SUB, DVI-D	D-SUB	D-SUB, DVI	D-SUB	D-SUB, DVI	D-SUB, DVI-D	D-SUB, DVI	S-SUB
Greutate	5.1kg	7.3kg	5.4kg	7.2kg	6.5kg	5.7kg	N/A	6kg	7.2kg	4.8kg
Alimentator	Intern	Extern	Extern	Intern	Intern	Intern	Intern	Extern	Intern	Intern
Consum maxim	40W	55W	43W	35W	40W	43W	48W	40W	50W	60W
Dimensiuni (Lxlxh)	422x168x410mm	437x196x450	422x261x410mm	436x181x443	422x200x412	412x230x420	N/A	N/A	497x155x600	426x210x416
Certificare	TCO'03	TCO'95	TCO'03	MPRII	TCO'99	TCO'03	N/A	N/A	N/A	TCO'03
Note										
Performanță	7.75	7.00	7.25	7.25	7.00	7.00	7.25	6.50	6.25	6.75
Calitate imagine	7.83	7.83	7.67	7.50	8.00	7.67	7.50	7.17	7.17	7.83
Dotări	6.50	8.00	7.00	7.00	6.00	6.50	6.00	8.00	8.00	5.00
Verdict	7.53	7.53	7.37	7.30	7.20	7.17	7.10	7.07	6.97	6.83



High Tech nu înseamnã întotdeauna preț ridicat!

Plãcile de bazã GIGABYTE echipate SLI



Seria K8 Triton™

GA-8N-SLI Pro

NVIDIA NForce4 SLI Intel Edition/MCP04

- 800/1066MHz FSB
- 2-CH DDR2 667
- NVIDIA SLI Multi-GPU
- NVIDIA SATA 3Gb/s cu RAID
- Firewall cu NVIDIA ActiveArmor™
- Gigabit LAN
- IEEE 1394b
- 8 canale audio

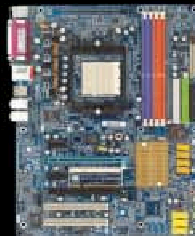


Seria K8 Triton™

GA-K8N-SLI NVIDIA nForce4 SLI Chipset

- AMD Athlon™ 64
- NVIDIA SLI Multi-GPU
- Dual Channel DDR400
- NVIDIA SATA 3Gb/s, RAID
- Gigabit Ethernet
- Firewall cu NVIDIA ActiveArmor™
- 8 canale audio



GV-3D1 NVIDIA Dual GeForce 6600GT GPU

- PCI EXPRESS
- Suporta Microsoft® DirectX® 9.0c
- 256MB GDDR 3 / Dual 128 bit
- Sistem Dual cooling
- Suporta Gigabyte "V-TUNER 2".
- Suporta HDTV si HDTV (cablu inclus)
- Bundle cu GA-K8NXP-SLI MB



Pentru mai multe informații va rugãm sã contactați distribuitorii noștri:



CARO Group SRL
Tel: +4021-313.71.09; 313.71.10; 313.71.11
www.caro.ro



ELKOTech Romania
Tel: +4021-224.60.94/95/96
Fax: +4021-224.60.97
www.elko.ro



K Tech Electronics
Tel: +4021-224.45.35
Fax: +4021-224.55.87
www.ultrapro.ro



TORNADO Sistems Romania
Tel: +4021-312.75.07
Fax: +4021-312.98.20
www.tornado.ro

– Caracteristicile si pozele pot fi schimbate fãrã notificare prealabilã.
– Toate denumirile si siglele sunt marci inregistrate ale companiilor respective.
– Modificarea frecventelor de lucru se face pe riscul utilizatorului - Giga-Byte Technology nu isi asuma raspunderea pentru eventualele defectiuni sau pagube.

GIGABYTE™ TECHNOLOGY

Upgrade Your Life™ www.gigabyte.com.ro



LIVE TV PE PC
SPAIMA TELEVIZORULUI

Tunerul TV a câştigat în ultimii ani tot mai mulţi adepţi şi asta datorită dezvoltării tehnologice atât din punct de vedere hardware, cât şi software.

UTILITATEA UNUI TUNER TV NU SE REZUMĂ DOAR la afişarea posturilor TV pe calculator, cu ajutorul acestui echipament se pot înregistra emisiunile/filmele preferate, se pot face screenshot-uri sau se poate transforma în format digital materialul ţinut pe casete VHS. Unii utilizatori recurg la achiziţionarea unui tuner tocmai pentru posibilitatea sa de înregistrare pe care un televizor obişnuit nu o oferă.

SISTEMUL DE TEST
Platforma hardware pe care s-au analizat capacităţile tunerelor a fost asamblată în jurul plăcii de baza MSI 915G Combo. Am apelat la procesorul Intel Pentium 4 3.6E şi la două memorii Geil Value DDR400 de 512MB fiecare. Sistemul de operare Windows XP Professional SP2 a fost instalat pe un harddisk Seagate Baracuda 7200.7 de 80GB. Am utilizat placa video Radeon X800GTO pentru subsistemul video, iar sunetul a fost redat de codec-ul AC97 integrat pe placa de bază.

SISTEM DE NOTARE
Cum principalele atuuri ale unui tuner TV sunt calitatea imaginii afişate şi calitatea capturii, am punctat fiecare dintre ele cu 30% din nota finală. 15 procente au fost repartizate dotărilor, unde am punctat aspecte precum prezenţa modulului radio FM, facilitatea picture-in-picture sau posibilitatea de afişare a teletextului. Tot cu 15% din nota finală am notat ergonomia, adică uşurinţa în instalarea şi exploatarea echipamentului. Ultimii 10% i-am acordat documentaţiei.

HARDWARE
În ultimul timp concurenţa s-a intensificat în domeniul tunerelor TV, materializându-se într-o mare varietate de produse. Din lupta companiilor pe acest segment de piaţă, utilizatorul este cel care are de câştigat, şi asta datorită creşterii în calitate a produselor.

Până nu demult, Conexant Bt878A era chipset-ul cel mai des folosit de companiile producătoare de astfel de echipamente, iar numele lui aproape că se confunda cu termenul de tuner TV. Chiar dacă a apărut cu mai bine de trei ani în urmă, încă este prezent pe piaţă. Chipset-ul ceva mai recent de la Conexant poartă denumirea generică CX2388x şi este conceput ca decodarea video să o realizeze pe 10 biţi. Este comercializat în patru variante apropiate ca specificaţii, iar diferenţele între ele se rezumă la excluderea unor porţi de intrare/ieşire (port I/O) la modelele inferioare. În plus faţă de Bt878A, CX2388x are integrate funcţiile decodării materialului audio.

Philips este producătorul de chipset-uri cu cea mai mare gamă de decodoare audio/video, la noi în test fiind reprezentat de şase chipset-uri, toate lucrând în 9 biţi. Diferenţele între acestea sunt numeroase dar cele mai importante pentru un utilizator ar fi numărul de surse de semnal acceptate sau integrarea filtrelor anti-aliasing care sporesc considerabil calitatea redării posturilor.

În luna septembrie a anului 2004 canadienii de la ATI anunţau lansarea unui chipset revoluţionar, Theater 550 Pro. Acesta se deosebeşte de produsele similare prin dotări. Este singurul care suportă şi interfaţa PCI Express pe lângă cea standard PCI, oferă comprimare hardware MPEG-2 şi o facilitate interesantă o reprezintă posibilitatea ca pe acelaşi calculator să fie folosite simultan două tunere TV care îl integrează. Dotările de top şi în special includerea în nucleu a codec-ului MPEG-2 au ca efect încălzirea sa excesivă.

SOFTWARE
Utilizatorii care deţin sau au deţinut de-a lungul timpului diverse tunere TV au remarcat probabil faptul că producătorii, cu unele excepţii, nu acordă mare importanţă părţii software. Aplicaţiile care vin cu tunerele TV sunt de cele mai multe ori lipsite de facilităţi elementare, fapt care determină mulţi utilizatorii să aleagă aşa-numitele programe third party. Acestea sunt dezvoltate de firme care nu au nici o legătură cu producătorii de tunere TV şi funcţionează, de regulă, pentru majoritatea tunerelor. O altă dovadă a faptului că unii producători de tunere TV nu acordă importanţa cuvenită dezvoltării unor programe adecvate este alegerea unei terţe aplicaţii pentru

aplicații pentru a fi livrată cu produsul respectiv. Dincolo de caracteristicile tunerelor TV, înainte de a achiziționa o astfel de componentă, utilizatorul trebuie să ia în calcul și funcțiile pe care programul inclus le oferă. Dacă acesta nu oferă fucționalitatea dorită, atunci caracteristicile extraordinare ale unui tuner de ultimă generație sunt inutile. Din acest raționament am considerat utilă o trecere în revistă a unora dintre programele care însoțesc tunerele TV.

AVERTV PVR

Aplicația care însoțește tunerele AVerMedia, deși nu este una de top, oferă totuși cele mai importante facilități. Printre atuurile lui AVerTV PVR se numără scanarea rapidă a posturilor TV. Nu am întâmpinat dificultăți nici în utilizarea funcției time-shifting care, spre deosebire de aplicațiile altor tunere TV, poate înregistra, respectiv întrerupe rularea simultană a imaginii și a sunetului. Deși nu permite configurarea amănunțită a codec-urilor instalate pe sistem, este posibilă realizarea capturilor folosind DivX sau XviD. Am întâmpinat totuși probleme în accesarea teletextului, acțiune care a dus de cele mai multe ori la blocarea programului. Modul în care sunt salvate imaginile prin intermediul funcției snapshot nu ni s-a părut cel mai inspirat. De vină este deschiderea unei ferestre în care sunt afișate imaginile salvate, fereastră care se suprapune aplicației și nu poate fi închisă din telecomandă.

CYBERLINK POWERCINEMA

Ajuns la a patra versiune, PowerCinema este o soluție de tip Media Center pentru care optează unii producători de tunere TV. Astfel, pe lângă controlul tunerului respectiv, utilizatorul poate gestiona și restul conținutului multimedia digital stocat pe calculator. Este vorba aici de filme în format digital, muzică și chiar imagini. Unul dintre primele aspecte care pot fi observate la utilizarea acestui program este durata exagerat de mare a scanării frecvențelor în vederea detectării posturilor TV. Un alt aspect negativ îl constituie implementarea defectuoasă a suportului pentru standardele unor țări, acesta fiind și cazul României. Selectând România din lista de țări, PowerCinema a găsit doar o parte dintre posturile TV disponibile, unele dintre acestea fiind selectate chiar de mai multe ori. În schimb, nu am avut nici o problemă în scanarea posturilor când am selectat Italia. Din păcate, PowerCinema nu ne-a încântat nici pe partea de captură. Principalul motiv a fost imposibilitatea realizării capturilor folosind codec-urile instalate pe sistem, gen DivX sau XviD.

WINFAST PVR

Aplicația care însoțește tunere precum WinFast TV2000 XP Expert sau WinFast PVR2000 este, fără îndoială, una dintre cele mai complete la ora actuală. Și, în acest caz, unul dintre primele aspecte pe care le-am remarcat la WinFastPVR a fost scanarea rapidă a posturilor TV. Practic, întregul proces de scanare, chiar și cu opțiunea auto finetune selectată, nu durează mai mult de un minut, iar posturile detectate sunt selectate automat. Setările de imagine (luminozitate, contrast etc.) pot fi salvate sub forma profilurilor și aplicate ulterior cu ușurință. Deosebit de puternic se dovedește și scheduler-ul, prin intermediul căruia se pot programa diverse acțiuni precum înregistrarea unei emisiuni, comutarea pe un anumit post, închiderea calculatorului etc. Printre puținele lipsuri pe care le-am remarcat la WinFastPVR se numără imposibilitatea exportării/importării listei de programe pentru evitarea scanării și editării posturilor TV în cazul unei reinstalări.

CONCLUZIE

Nu este suficient ca un tuner să dispună de cele mai bune dotări hardware existente pentru ca acesta să fie performant. Software-ul are un cuvânt greu de spus în acest segment IT, mai mult decât consideră unii utilizatori. Cel mai bun exemplu este ATI Theater 550 Pro, care este de departe cel mai capabil chipset existent la ora actuală, dar care nu se bucură de mult suport din partea dezvoltatorilor de software.

Ștefan Matei



411 Lei 24 luni Tronix Media

Hauppauge! WinTV-PVR 350

Hauppauge! a ales să folosească o combinație de chipset Philips cu chip de comprimare hardware Conexant.

PERFORMANȚE

Stabilitatea a avut de suferit din cauza aplicației WinTV2000, care pe parcursul testelor nu s-a ridicat la nivelul programelor concurente, blocându-se în repetate rânduri.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

WinTV-PVR 350 are implementată o funcție interesantă la prima vedere, și anume posibilitatea afișării pe un televizor a materialului înregistrat. Pentru această facilitate se folosește un cablu care transportă semnalul audio și video de la tuner la mufa SCART a televizorului. Materialul video poate fi prelucrat în vederea scrierii pe DVD cu ajutorul aplicației Ulead DVD Movie Factory.

CONCLUZIE

Produsul oferă facilități multiple care, cu o versiune viitoare de software (dacă va exista una), vor putea fi exploatate la capacitate maximă.

Chipset: Philips SAA7115H: · Interfață: PCI · Modul radio FM: Da · Telecomandă: Da · Time-shifting: Da · PIP: Nu · Comprimare hardware MPEG-2: Da · Programare înregistrare: Da · Necesită cablu audio: Nu · Oprire calculator: Nu · Conectori: TV, FM, Audio In, Composite, S-Video

83.9



329 Lei 24 luni Skin Media

GeCube TV Cinemaster 550 Pro

TV Cinemaster 550 Pro este un tuner care se aseamănă cu modelul PowerColor dotat cu același chipset, ATI Theater 550 Pro.

PERFORMANȚE

Spre deosebire de produsul similar amintit mai sus, aplicația Power Cinema 3 folosită de GeCube este o versiune mai veche față de cea folosită de PowerColor și oferă o funcționalitate slabă. Astfel are de suferit chiar calitatea posturilor recepționate cu zgomot în imagine.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

Telecomanda are dimensiuni ceva mai mari decât ne-am obișnuit. Senzorul acesteia se conectează într-un port USB și nu direct la tuner. Mufele S-Video, Composite și RCA audio sunt oferite prin intermediul unui dongle. Nici GeCube nu a optat pentru răcirea chipset-ului cu un radiator.

CONCLUZIE

Chipset-ul ATI Theater 550 Pro nu este folosit la valoarea sa maximă, vinovată fiind aplicația Power Cinema.

Chipset: Ati Theater 550Pro · Interfață: PCI · Modul radio FM: Da · Telecomandă: Da · Time-shifting: Da PIP: Nu · Comprimare hardware MPEG-2: Da · Programare înregistrare: Da · Necesită cablu audio: Nu · Oprire calculator: Nu · Conectori: TV, FM, S-Video, Composite, RCA Audio

74.0



325 Lei 24 luni Caro Group

AVerMedia AVerTV PVR

AVerMedia se află printre puținele companii care își dezvoltă singure software-ul necesar tunerelor TV.

PERFORMANȚE

Aplicația AVerTV PVR recepționează posturile la o calitate bună și am remarcat folosirea cu succes a profilului România PAL-B/G. Telecomanda are butoanele dispuse ergonomic și oferă toate funcțiile necesare, cum ar fi apelarea teletextului sau opțiunile de time-shifting.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

Pe PCB-ul tunerului se regăsesc chipset-ul Conexant CX23882, un chip NEC responsabil cu comprimarea materialului video, și două plăcuțe de memorie. Pachetul include o antenă FM, baterii pentru telecomandă, un mic manual și CD-ul cu drivere.

CONCLUZIE

AVerTV PVR este un exemplu bun de tuner TV de calitate cu o aplicație stabilă, dar căruia producătorul îi mai poate aduce îmbunătățiri.

Chipset: Conexant CX23882 · Interfață: PCI · Modul radio FM: Da · Telecomandă: Da · Time-shifting: Da · PIP: Nu · Comprimare hardware MPEG-2: Da · Programare înregistrare: Da · Necesită cablu audio: Nu · Oprire calculator: Nu · Conectori: TV, FM, Audio In, Composite, S-Video

86.8



230 Lei 36 luni RC Computers

V-Stream MCE200 Deluxe

V-Stream este reprezentată la categoria high end de produsul MCE200 Deluxe, ce folosește chipset Conexant CX23880.

PERFORMANȚE

Scanarea posturilor se realizează prin intermediul aplicației sau prin meniul de configurare al acesteia, care se apelează doar printr-un shortcut instalat în bara de start. Cele mai multe posturi au fost găsite utilizând standardul Italy, calitatea lor fiind mediocră.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

Tunerul folosește varianta completă a suitei Home Theater produse de InterVideo, care, după cum se observă și din nume, nu se rezumă doar la redarea posturilor TV și radio. Telecomanda din dotare are dimensiuni mici, iar bateria necesară nu este livrată în cutie.

CONCLUZIE

În final s-a situat în a doua jumătate a clasamentului din cauza calității scăzute a imaginii și implicit a capturii.

Chipset: Conexant CX23880 · Interfață: PCI · Modul radio FM: Da · Telecomandă: Da · Time-shifting: Da · PIP: Nu · Comprimare hardware MPEG-2: Da · Programare înregistrare: Da · Necesită cablu audio: Nu · Oprire calculator: Nu · Conectori: TV, FM, S-Video, Composite, RCA Audio

81.0



329 Lei | 24 luni | ProCA România

PowerColor **Theater 550 Pro**

Tunerul PowerColor este construit în jurul chipset-ului Theater 550 Pro produs de ATI.

PERFORMANŢE

Produsul se evidenţiază prin calitatea foarte bună a imaginii şi a capturii MPEG-2 realizată hardware. Aplicaţia Power Cinema a raportat un număr de 55 de programe la sfârşitul scanării automate, dar pe standard Italy.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI

Pentru efectuarea capturii în condiţii cât mai bune chipset-ul este ajutat de 16MB memorie DDR, folosiţi ca buffer pentru evitarea pierderii de frame-uri. Există totuşi o parte negativă a chipset-ului, şi anume încălzirea lui excesivă. Consider că ar fi necesară instalarea unui radiator pentru a evita eventuale complicaţii din cauza supraîncălzirii.

CONCLUZIE

Theater 550 Pro ar fi obţinut o notă şi mai mare dacă avea în dotare un software pe măsură.

Chipset: Ati Theater 550Pro · Interfaţă: PCI · Modul radio FM: Da · Telecomandă: Da · Time-shifting: Da PIP: Nu · Comprimare hardware MPEG-2: Da · Programare înregistrare: Da · Necesită cablu audio: Nu · Oprire calculator: Nu · Conectori: TV, FM, S-Video

92.9



267 Lei | 24 luni | Tornado Sistems

Prolink **PixelView PlayTV@P7000**

Prolink îşi prezintă produsul ca făcând parte din categoria Media Center, prin utilizarea aplicaţiei PV Center.

PERFORMANŢE

Posturile au fost recepţionate cu un nivel de calitate bun, dar nu pe standardul ţării noastre. La scalarea imaginii în full screen se observă o uşoară prezenţă a efectului de pieptene (interlacing), fapt care a dus la scăderea punctajului final. O parte din programe au fost memorate de două ori, iar unele nu au fost recepţionate deloc.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI

Chip-ul responsabil cu comprimarea MPEG-2 are instalat deasupra sa un radiator pentru răcire, iar captura este asistată de un chip de memorie de 16MB. Aplicaţia PV Center este dezvoltată de Prolink şi necesită conexiune la Internet pentru activarea sa.

CONCLUZIE

PlayTV@P7000 are mici disfuncţionalităţi în recepţionarea unor posturi, pierzând din calitatea imaginii.

Chipset: Conexant CX23880 · Interfaţă: PCI · Modul radio FM: Da · Telecomandă: Da · Time-shifting: Da · PIP: Nu · Comprimare hardware MPEG-2: Da · Programare înregistrare: Da · Necesită cablu audio: Nu · Oprire calculator: Nu · Conectori: TV, FM, Audio In, S-Video, Composite, RCA Audio

80.8



349 Lei | 36 luni | Best Computers
349 Lei | 36 luni | Skin Media
365 Lei | 12 luni | Ultra PRO Computers

Leadtek **WinFast PVR2000**

Produsul de top de la Leadtek în domeniul tunerelor TV este WinFast PVR2000.

PERFORMANŢE

Aplicaţia WinFast PVR, produsă de Leadtek, este bine pusă la punct: standardul România este implementat corect, programele sunt recepţionate fără decalaj de sunet, iar schimbarea lor se realizează aproape instantaneu. Captura hardware se realizează în format MPEG-2, iar cei care doresc alt format pot alege unul din codec-urile instalate pe sistem.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI

Pe PCB găsim chipset-ul Conexant CX23880 şi un modul de memorie DDR de 16MB. Comprimarea materialului audio/video este realizată de un chip dedicat produs tot de Conexant.

CONCLUZIE

WinFast PVR2000 este un produs stabil, care oferă o combinaţie reuşită între partea hardware şi cea software.

Chipset: Conexant CX23880 · Interfaţă: PCI · Modul radio FM: Da · Telecomandă: Da · Time-shifting: Da · PIP: Da · Comprimare hardware MPEG-2: Da · Programare înregistrare: Da · Necesită cablu audio: Da · Oprire calculator: Da · Conectori: TV, FM, S-Video, Audio In

91.8



273 Lei | 24 luni | Depozitul de Calculatoare
273 Lei | 24 luni | RHS Company

ASUS **MyCinema P7131 Dual**

Terminaţia Dual din cadrul numelui tunerului Asus indică faptul că ştie să interpreteze şi semnal video digital, nu doar analogic.

PERFORMANŢE

La prima deschidere aplicaţia Power Cinema oferă un wizard pentru configurare, de mare ajutor utilizatorilor mai puţin avansaţi. Calitatea ridicată a imaginii este rezultatul implementării bune a chipset-ului Philips 7131E. Pentru recepţionarea canalelor în bune condiţii am fost nevoiţi să utilizăm standardul Italy, problemă des întâlnită la multe produse din test.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI

Tot mai mulţi producători au început să renunţe la obişnuitul cablu audio, fie el intern sau extern, pentru transferul sunetului, iar printre ei se numără şi Asus. Conectarea se face acum automat prin folosirea bus-ului PCI.

CONCLUZIE

MyCinema P1713 Dual se apropie de curentul Media Center graţie aplicaţiei Power Cinema.

Chipset: Philips 7131E · Interfaţă: PCI · Modul radio FM: Da · Telecomandă: Da · Time-shifting: Da · PIP: Nu Comprimare hardware MPEG-2: Nu · Programare înregistrare: Da · Necesită cablu audio: Nu · Oprire calculator: Nu · Conectori: TV, FM, S-Video

89.3



366 Lei 36 luni RC Computers

V-Stream Xpert TV-PVR

Xpert TV-PVR folosește aplicația generică TV-PVR, utilizată și de V-Stream la majoritatea produselor sale de acest gen.

PERFORMANȚE

Cele 40 de posturi TV au avut sunetul redat în mod mono, indiferent de regiunea selectată. Funcția de previzualizare, apelabilă și de pe telecomandă, oferă imagini statice de pe nouă programe diferite. Aplicația are încorporat un scheduler cu care se poate programa înregistrarea unui program atunci când utilizatorul nu se află în fața PC-ului.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

Din categoria entry level a tunerelor fac parte trei produse care folosesc chipset-ul Conexant 878A, printre care se numără și acesta de față. Deși este de generație mai veche, a fost implementat bine de V-Stream, rezultatul fiind o calitate bună la redarea posturilor TV.

CONCLUZIE

Xpert TV-PVR este un tuner cu dotări standard ce oferă o calitate acceptabilă la redarea posturilor.

Chipset: Conexant 878A · Interfață: PCI · Modul radio FM: Da · Telecomandă: Da · Time-shifting: Nu · PIP: Da Comprimare hardware MPEG-2: Nu · Programare înregistrare: Da · Necesită cablu audio: Da · Oprire calculator: Nu · Conectori: TV, FM, Audio In/Out, S-Video

80.3



149 Lei 12 luni Depozitul de Calculatoare
149 Lei 12 luni Ultra PRO Computers

Genius VideoWonder ProTV

Tunerul este construit în jurul chipset-ului Philips SAA7135HL și oferă modul radio FM, intrări S-Video și audio.

PERFORMANȚE

Aplicația Genius TVR este stabilă și ușor de folosit, plusând astfel la capitolul ergonomie. Posturile au fost mai numeroase folosind Italy ca standard de căutare. Captura se realizează software în format MPEG-1/2, iar comenzile pentru această funcție se găsesc doar pe consola aplicației. Telecomanda oferă doar strictul necesar, cum ar fi schimbarea programelor, controlul volumului sau pornirea și oprirea aplicației.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

Tunerul se numără printre modelele ce necesită cablu audio suplimentar (livrat în pachet) pentru ca sunetul să poată fi redat.

CONCLUZIE

Genius oferă un produs bun, ce s-a situat la final în partea superioară a clasamentului.

Chipset: Philips SAA7135HL · Interfață: PCI · Modul radio FM: Da · Telecomandă: Da · Time-shifting: Da · PIP: Nu · Comprimare hardware MPEG-2: Nu · Programare înregistrare: Da · Necesită cablu audio: Da · Oprire calculator: Nu · Conectori: TV, FM, Audio In/Out, S-Video

83.5



106 Lei 24 luni ASBIS România

InnoDV SmartTV

SmartTV este un tuner fără extra-opțiuni, bazat pe un chipset mai vechi, Conexant 878A.

PERFORMANȚE

InnoDV livrează produsul cu două aplicații: PowerVCR II produs de CyberLink și MpegTV Station. Deși oferă opțiuni mai reduse, cel din urmă a reușit să redea mai multe posturi, dar și mai clar. Calitatea imaginii este mai redusă decât la modelele bazate pe chipset-uri mai recente, iar capturile realizate în format MPEG-2 nu au avut pierderi sesizabile de calitate față de materialul original.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

SmartTV încorporează pe PCB un modul radio FM, iar în pachet sunt livrate un cablu S-Video, unul RCA și cel audio necesar transmiterii semnalului audio către placa de sunet.

CONCLUZIE

Tunerul produs de InnoDV se adresează utilizatorilor mai puțin pretențioși, care nu urmăresc dotări de top, ci vor doar vizionarea posturilor TV pe PC.

Chipset: Conexant 878A · Interfață: PCI · Modul radio FM: Da · Telecomandă: Da · Time-shifting: Nu · PIP: Nu Comprimare hardware MPEG-2: Nu · Programare înregistrare: Nu · Necesită cablu audio: Da · Oprire calculator: Nu · Conectori: TV, FM, A/V In, S-VHS

70.8



248 Lei 24 luni FiT Distribution

Compro VideoMate TV Gold+ II

Tunerul are bundle software bogat format din două aplicații pentru DVD authoring în variante complete, iar redarea posturilor se realizează folosind programul propriu, ComproPVR 2.

PERFORMANȚE

VideoMate TV Gold+ II oferă un control sporit al calculatorului, punând la dispoziție posibilitatea de oprire, dar și de pornire a calculatorului. La oprire folosește funcția shutdown, iar pornirea este posibilă datorită conectării unui cablu la pinii corespunzători de pe placa de bază, spre deosebire de alte modele de tunere care utilizează opțiunea stand-by.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

Pentru redarea sunetului este necesară utilizarea unui cablu audio livrat în pachet, unde se mai găsește unul S-Video ce oferă conectori Composite și RCA audio.

CONCLUZIE

Integrarea opțiunilor de oprire/pornire a PC-ului poate fi un factor hotărâtor în alegerea unui tuner.

Chipset: Philips SAA7134HL · Interfață: PCI · Modul radio FM: Da · Telecomandă: Da · Time-shifting: Da · PIP: Nu · Comprimare hardware MPEG-2: Nu · Programare înregistrare: Da · Necesită cablu audio: Da · Oprire calculator: Da · Conectori: TV, FM, S-Video, Audio In/Out, Composite

83.1




219 Lei 36 luni Best Computers
219 Lei 36 luni Skin Media
227 Lei 12 luni Ultra PRO Computers

Leadtek WinFast TV2000 XP Expert

WinFast TV2000 XP Expert este un tuner asemănător cu modelul Winfast PVR2000, cu precizarea că nu oferă compresie hardware.

PERFORMANŢE

Teletextul este afişat într-o fereastră alăturată care dispune de butoane întâlnite la browserele de Internet (back, next etc.) şi oferă posibilitatea salvării paginilor pentru a fi redeschise ulterior. Calitatea imaginii este foarte bună, oferind astfel şi un nivel ridicat al materialului înregistrat.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI

Pe lângă obişnuitul program WinFast PVR, mai găsim în pachet două aplicaţii în variante complete: DVD Movie Factory 3SE şi VideoSudio 8SE. Telecomanda dispune de multe butoane, oferind astfel un control sporit al aplicaţiei şi al calculatorului.

CONCLUZIE

Cei care doresc un tuner TV cu raport calitate/preţ excelent ar trebui să se uite întâi la Winfast TV2000 XP Expert.

Chipset: Conexant CX23881 · Interfaţă: PCI · Modul radio FM: Da · Telecomandă: Da · Time-shifting: Da · PIP: Da · Comprimare hardware MPEG-2: Nu · Programare înregistrare: Da · Necesită cablu audio: Da · Oprire calculator: Da · Conectori: TV, FM, S-Video, Audio In

92.2



151 Lei 12 luni Ultra PRO Computers

Jetway Magic TV-PVR

Magic TV-PVR foloseşte ca procesor de imagine chipset-ul Fusion 878A produs de Conexant.

PERFORMANŢE

La capitolul calitate tunerul produs de Jetway nu stă prea bine. Aplicaţia TV-PVR a refuzat să ruleze pe platforma de test şi astfel am apelat la un program generic, DScaler. Deşi au fost găsite 54 de posturi, nivelul calităţii imaginii a fost cel mai slab din test, iar captura a avut şi ea de suferit.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI

Chiar dacă nu am reuşit să le testăm, pe cutia tunerului sunt trecute opţiunile suportate precum: time-shifting, picture-in-picture sau posibilitatea opririi calculatorului din telecomandă. Modulul radio FM este completat în pachet de antena necesară. Pe lângă aceasta, găsim în cutie un manual bine documentat şi telecomanda, dar fără baterii.

CONCLUZIE

Nu se ridică la cerinţele actuale din domeniu, fiind atractiv doar prin prisma preţului scăzut.

Chipset: Conexant 878A · Interfaţă: PCI · Modul radio FM: Da · Telecomandă: Da · Time-shifting: Da · PIP: Da Comprimare hardware MPEG-2: Nu · Programare înregistrare: Da · Necesită cablu audio: Da · Oprire calculator: Da · Conectori: TV, FM, Audio Out, S-VHS

56.3



186 Lei 24 luni Tornado Sistems

Prolink PixelView PlayTV 400 USB

PlayTV 400 USB include un modul radio FM şi nu are nevoie de alimentare de la priză, portul USB fiind de ajuns.

PERFORMANŢE

Căutarea posturilor se realizează într-un timp destul de îndelungat şi îi putem reproşa că unele dintre acestea au fost găsite de două ori.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI

Telecomanda are un aspect plăcut, cu o grosime mai mică de 1cm, fiind astfel foarte uşor de utilizat. Din pachetul software fac parte driverele şi aplicaţia TV Plus pentru vizualizarea programelor. Aceasta din urmă oferă mai multe module: unul de convertire a fişierelor video, unul de editare a acestora şi unul de scriere a materialului final pe medii optice.

CONCLUZIE

Este un tuner portabil cu o calitate acceptabilă a imaginii, care nu iese în evidenţă prin dotări şi nu oferă foarte multe setări în meniul de configurare al aplicaţiei sale.

Chipset: ULi M9205 · Interfaţă: USB2.0 · Modul radio FM: Da · Telecomandă: Da · Time-shifting: Da · PIP: Nu Comprimare hardware MPEG-2: Nu · Programare înregistrare: Da · Necesită cablu audio: Nu · Oprire calculator: Nu · Conectori: TV, FM, S-Video, Composite, Audio IN

76.9



439 Lei 24 luni Caro Group

AVerMedia AVerTV USB2.0 Plus

Tunerul are dimensiuni mici, iar carcasa construită integral din aluminiu îl face mai rezistent la transport.

PERFORMANŢE

Configurarea aplicaţiei AVerTV se realizează uşor, printr-un singur meniu în care sunt incluse mai multe tab-uri. Captura se face software folosind codec-urile instalate pe sistem, MPEG-2 sau MPEG-4. Calitatea redării şi a capturii este bună, cu precizarea că la începutul înregistrării la rezoluţie maximă se pierd o parte din frame-uri.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI

Alimentarea lui AVerTV USB2.0 Plus se face doar din portul USB. În cutie găsim o husă, antena FM, telecomanda şi discul cu aplicaţia şi driverele necesare. Am remarcat pe telecomandă prezenţa butonului Autoscan, rar întâlnit la tunerele TV.

CONCLUZIE

Este o alternativă bună, însă fără dotări de top pentru posesorii de calculatoare portabile.

Chipset: Syntek DC1120-E · Interfaţă: USB2.0 · Modul radio FM: Da · Telecomandă: Da · Time-shifting: Da PIP: Nu · Comprimare hardware MPEG-2: Nu · Programare înregistrare: Da · Necesită cablu audio: Nu · Oprire calculator: Nu · Conectori: TV, FM, S-Video, Composite, Audio IN

84.9



265 Lei 24 luni Ubisoft România

Hercules Smart TV USB2

Hercules oferă un produs cu dotări standard fără compresie hardware MPEG-2.

PERFORMANŢE
Din cauza folosirii unui cablu pentru transmiterea semnalului audio, şi nu direct a bus-ului USB, apare un zgomot de fond în cazul folosirii plăcii de sunet integrate. Calitatea imaginii este mediocră, la fel şi captura realizată la compresie maximă, dar care se desfăşoară cu un grad mic de ocupare a resurselor calculatorului.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI
În partea din faţă a tunerului sunt amplasate mufele RCA audio, Composite şi S-Video In, precum şi senzorul de telecomandă. Dimensiunile tunerului, totuşi mai mari decât la alte modele portabile, nu incomodează la transportul acestuia într-o geantă alături de un notebook.

CONCLUZIE
Smart TV USB2 are ca avantaj alimentarea prin portul USB.

Chipset: N/A · Interfaţă: USB2.0 · Modul radio FM: Nu · Telecomandă: Da · Time-shifting: Da · PIP: Nu · Comprimare hardware MPEG-2: Nu · Programare înregistrare: Da · Necesită cablu audio: Da · Oprire calculator: Nu · Conectori: TV, FM, S-Video, Composite, Audio IN

80.9



418 Lei 24 luni Tronix Media

Hauppauge! WinTV-PVR USB2

WinTV-PVR USB2 este un tuner extern bazat pe chipset-ul Philips SAA7115.

PERFORMANŢE
Capitolul ergonomie nu este punctul forte al aplicaţiei WinTV 2000 cu care este livrat tunerul, un exemplu negativ fiind apelarea la altă aplicaţie pentru vizualizarea teletextului. Calitatea imaginii este acceptabilă, ţinând cont că filtrul de interlacing nu îşi face pe deplin datoria la mişcări rapide pe ecran, cum ar fi un text culisant.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI
Oferă opţiuni avansate de configurare a calităţii capturii, dar formatul MPEG-4 nu este suportat. Capitolul conectivitate este reprezentat de mufele S-Video, Composite, TV, FM şi RCA pentru cele două canale de sunet.

CONCLUZIE
Dacă software-ul ar fi fost mai bine dezvoltat, acest tuner s-ar fi situat mai sus în clasament, dar cei care doresc pot utiliza altă aplicaţie de vizualizare a programelor.

Chipset: Philips SAA7115 · Interfaţă: USB2.0 · Modul radio FM: Da · Telecomandă: Da · Time-shifting: Da · PIP: Nu · Comprimare hardware MPEG-2: Da · Programare înregistrare: Da · Necesită cablu audio: Nu · Oprire calculator: Nu · Conectori: TV, FM, S-Video, Composite, Audio IN

79.5



330 Lei 24 luni FiT Distribution

Compro VideoMate U900

VideoMate U900 elimină necesitatea unui alimentator, fiindu-i necesari doar cei 500mAh furnizaţi de portul USB.

PERFORMANŢE
Selectarea României în meniul de configurare are ca rezultat lipsa sunetului pe toate programele găsite, necesitând astfel utilizarea altei regiuni, Germania în cazul de faţă. Calitatea imaginii nu este punctul forte al acestui model, care de altfel funcţionează ireproşabil. Majoritatea programelor au fost redate cu zgomot de fond, sesizabil mai ales la ascultarea sunetului la căşti.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI
Pachetul software include două aplicaţii de DVD authoring, precum şi utilitarele proprietare: ComproPVR şi ComproDVD. Dispune de conectori S-Video, RCA audio şi RCA video utile în realizarea capturii de pe diferite echipamente externe.

CONCLUZIE
Dimensiunile reduse şi consumul mic (sub 2.5W) îl fac ideal pentru utilizarea sa lângă un notebook.

Chipset: TV Master TM5600 · Interfaţă: USB2.0 · Modul radio FM: Nu · Telecomandă: Da · Time-shifting: Da · PIP: Nu · Comprimare hardware MPEG-2: Nu · Programare înregistrare: Nu · Necesită cablu audio: Nu · Oprire calculator: Da · Conectori: RCA audio/video, S-Video, TV

70.3



379 Lei 36 luni Best Computers
379 Lei 36 luni Skin Media

Leadtek WalkieTV

WalkieTV este un tuner extern de la Leadtek, fiind singurul model din test care oferă codare hardware MPEG-4.

PERFORMANŢE
Căutarea canalelor s-a efectuat pe standardul PAL B şi a durat foarte puţin chiar şi cu funcţia fine tune activată. Schimbarea acestora se face aproape instantaneu şi fără interferenţe în sunet. Nivelul calităţii imaginii este ridicat iar rezoluţia maximă a capturii este 720x576 în format PAL.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI
Carcasa de dimensiuni mici (110x66x25mm) ascunde chipset-ul SAA7115HL produs de Philips. Din cauza încălzirii componentelor electronice este dotat cu un mic ventilator. Aplicaţia WinFast PVR oferă opţiuni avansate de configurare a codec-urilor folosite la captură. Alimentarea se face de la priză prin intermediul unui transformator.

CONCLUZIE
WalkieTV este o alegere bună pentru cei care doresc un tuner extern de calitate.

Chipset: Philips SAA7115HL · Interfaţă: USB2.0 · Modul radio FM: Nu · Telecomandă: Da · Time-shifting: Da · PIP: Da · Comprimare hardware MPEG-2: Da · Programare înregistrare: Da · Necesită cablu audio: Nu · Oprire calculator: Da · Conectori: A/V IN, TV

86.1



349 Lei	36 luni	Best Computers
349 Lei	36 luni	RC Computers
349 Lei	36 luni	Skin Media
349 Lei	36 luni	Ultra PRO Computers

Leadtek WinFast TV USB II Deluxe

Tunerul TV WinFast TV USB II Deluxe se află printre modelele externe care încorporează un modul radio FM.

PERFORMANŢE
Cum deja ne-am obişnuit, calitatea imaginii tunerelor Leadtek se situează peste medie, şi asta datorită aplicaţiei WinFast PVR. Captura se realizează software în unul din formatele MPEG-1/2/4, existând posibilitatea de a crea profile pentru înregistrare.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI
Pentru transportarea în siguranţă a echipamentului şi a accesoriilor acestuia, Leadtek pune la dispoziţie o geantă din material textil. De remarcat este implementarea unui hub USB2.0 care oferă trei porturi pentru conectarea diverselor dispozitive externe, fără a mai necesita deplasarea până în spatele calculatorului.

CONCLUZIE
Tuner-ul este o soluţie externă atractivă, prin prisma stabilităţii şi a uşurinţei în exploatare.

Chipset: N/A · Interfaţă: USB2.0 · Modul radio FM: Da · Telecomandă: Da · Time-shifting: Da · PIP: Da
Comprimare hardware MPEG-2: - · Programare înregistrare: Da · Necesită cablu audio: Da · Oprire calculator: Da · Conectori: Audio IN/OUT, TV, FM, USB Host, Svideo, RCA

83.9



475 Lei	12 luni	Caro Group
495 Lei	24 luni	RC Computers

AVerMedia AVerTV Box 9

AVerTV Box 9 este un tuner care afişează imaginea la rezoluţia maximă de 1280x1024.

PERFORMANŢE
Instalarea şi căutarea programelor s-au realizat rapid, fără probleme, ergonomia fiind astfel punctul forte al tunerului. Oferă o calitate foarte bună raportată la modelele echivalente care redau imaginea direct pe monitor. Încorporează funcţii precum teletext, timer (pentru oprirea automată după o anumită perioadă) sau PIP, care afişează în acelaşi timp două imagini provenite de la surse diferite.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI
În cutie găsim un cablu VGA, unul S-Video-to-RGB ce oferă semnal YPbPr, alimentatorul şi baterii pentru telecomandă. Dimensiunile reduse (158x113x24mm) îi permit să fie ţinut atât în poziţie verticală, cât şi la orizontală.

CONCLUZIE
Dacă sunteţi în căutarea unui tuner extern VGA, soluţia AVerMedia este una de luat în calcul.

Chipset: N/A · Interfaţă: VGA · Modul radio FM: Nu · Telecomandă: Da · Time-shifting: Nu · PIP: Da
Comprimare hardware MPEG-2: Nu · Programare înregistrare: Nu · Necesită cablu audio: Nu · Oprire calculator: Nu · Conectori: TV, S-Video, Composite, Audio In, VGA Out, VGA In, RGB

60.6



284 Lei	36 luni	RC Computers

KWorld USB2.0 Combo TV BOX

Kworld oferă un tuner TV extern care poate fi folosit fie prin portul USB al calculatorului, fie utilizând doar un monitor CRT sau LCD pentru cei ce nu dispun de un PC.

PERFORMANŢE
Folosirea direct a monitorului pentru afişarea canalelor aduce un spor de calitate a imaginii, dar chiar şi aşa, din acest punct de vedere, se află printre codaşele clasamentului.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI
În partea din faţă a tuner-ului, a cărui poziţie este verticală, sunt dispuse o serie de butoane de control al meniului, al volumului sau pentru schimbarea canalelor. Modelul testat de noi nu a inclus modul radio FM, deşi telecomanda are în dotare butoanele corespunzătoare. Am observat prezenţa unor conectori în plus cum ar fi VGA-In sau YCbCr-In, folosit pentru captarea semnalului digital.

CONCLUZIE
USB2.0 Combo TV BOX se prezintă ca o soluţie care oferă un grad ridicat de conectivitate.

Chipset: N/A · Interfaţă: USB2.0, VGA · Modul radio FM: Nu · Telecomandă: Da · Time-shifting: Da · PIP: Nu
Comprimare hardware MPEG-2: Nu · Programare înregistrare: Da · Necesită cablu audio: Nu · Oprire calculator: Nu · Conectori: TV, S-Video, Composite, Audio In, VGA Out, VGA In, YCbCr In

66.7



238 Lei	36 luni	RC Computers

V-Stream Xpert TV LCD TVBOX

Este unul din cele două modele prezente la test care folosesc exclusiv monitorul.

PERFORMANŢE
Meniul de configurare este bogat în opţiuni, cum ar fi posibilitatea setării rezoluţiei maxime la 1280x1024 cu frecvenţa de 75Hz sau a standardului PAL/NTSC. De asemenea, se poate interveni asupra funcţiilor de contrast, luminozitate, saturaţie culoare şi claritate a imaginii (sharpness). Căutarea programelor se realizează rapid, doar cu ajutorul telecomenzii.

CONSTRUCŢIE ŞI DOTĂRI
Xpert TV LCD TVBOX este aproape identic cu modelul USB2.0 Combo TV BOX de la K-World, lipsindu-i conectorul USB şi intrarea digitală YCbCr. Butoanele telecomenzii sunt din cauciuc şi necesită o apăsare fermă pentru a fi acţionate.

CONCLUZIE
Produsul V-Stream se deosebeşte de cel amintit mai sus prin calitatea imaginii puţin îmbunătăţită.

Chipset: N/A · Interfaţă: VGA · Modul radio FM: Nu · Telecomandă: Da · Time-shifting: Nu · PIP: Nu
Comprimare hardware MPEG-2: Nu · Programare înregistrare: Nu · Necesită cablu audio: Nu · Oprire calculator: Nu · Conectori: TV, S-Video, Composite, Audio In, VGA Out, VGA In

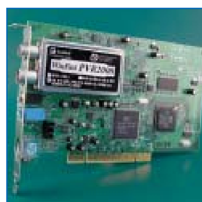
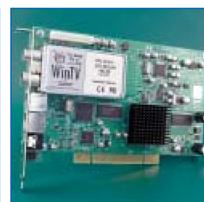
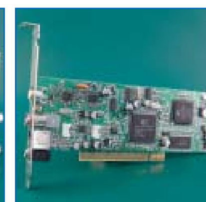
50.2

Interne hardware MPEG-2

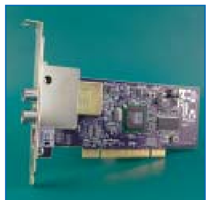
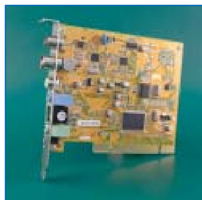
Interne mainstream

Externe

Externe stand-alone

	PowerColor Theater 550 Pro	Leadtek WinFast PVR2000	AVerMedia AVerTV PVR	Hauppauge! WinTV-PVR 350	V-Stream MCE200 Deluxe	Prolink PixelView PlayTV@P7000
						
Preț	329 RON	349 RON	325 RON	411 RON	230 RON	267 RON
Detalii tehnice						
Chipset	ATI Theater 550Pro	Conexant CX23880	Conexant CX23882	Philips SAA7115HL	Conexant CX23880	Conexant CX23880
Interfață	PCI	PCI	PCI	PCI	PCI	PCI
Teletext	Da	Da	Da	Da	Da	Da
Stereo TV	Da	Da	Da	Da	Da	Da
Modul radio FM	Da	Da	Da	Da	Da	Da
Antenă FM	Da	Da	Da	Da	Da	Da
Telecomandă	Da	Da	Da	Da	Da	Da
Baterii telecomandă	Da	Da	Da	Da	Nu	Nu
Semnal digital	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu
PIP	Nu	Da	Nu	Nu	Nu	Nu
Firewire	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu
Time-shifting	Da	Da	Da	Da	Da	Da
Programare înregistrare	Da	Da	Da	Da	Da	Da
Oprire/pornire PC	Nu/Nu	Da/Nu	Nu/Nu	Nu/Nu	Nu/Nu	Nu/Nu
Necesită cablu audio	Nu	Da	Nu	Nu	Da	Nu
Hardware MPEG-2	Da	Da	Da	Da	Da	Da
Note						
Calitate imagine	96	92	88	86	83	83
Captură	95	91	87	84	80	83
Dotări	85	95	80	82	70	65
Ergonomie	92	90	90	80	87	80
Documentație	90	91	88	86	85	92
Verdict	**92.9**	**91.8**	**86.8**	**83.9**	**81.0**	**80.8**

	InnoDV SmartTV	Jetway Magic TV-PVR	Leadtek WalkieTV	AVerMedia AVerTV USB2.0 Plus	Leadtek WinFast TV USB II Deluxe	Hercules Smart TV USB2
						
Preț	106 RON	151 RON	379 RON	439 RON	349 RON	265 RON
Detalii tehnice						
Chipset	Conexant 878A	Conexant 878A	Philips SAA7115HL	Syntek DC1120-E	Phillips SAA7113	N/A
Interfață	PCI	PCI	USB2.0	USB2.0	USB2.0	USB2.0
Teletext	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu
Stereo TV	Nu	Da	Da	Da	Da	Da
Modul radio FM	Da	Da	Nu	Da	Da	Nu
Antenă FM	Nu	Da	Nu	Da	Da	Nu
Telecomandă	Da	Da	Da	Da	Da	Da
Baterii telecomandă	Da	Nu	Da	Da	Da	Nu
Semnal digital	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu
PIP	Nu	Da	Da	Nu	Da	Nu
Firewire	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu
Time-shifting	Nu	Da	Da	Da	Da	Da
Programare înregistrare	Nu	Da	Da	Da	Da	Da
Oprire/pornire PC	Nu/Nu	Da/Nu	Da/Nu	Nu/Nu	Da/Nu	Nu/Nu
Necesită cablu audio	Da	Da	Nu	Nu	Da	Da
Hardware MPEG-2	Nu	Nu	Da	Nu	Nu	Nu
Note						
Calitate imagine	76	50	91	90	87	88
Captură	75	50	90	90	83	82
Dotări	45	75	65	55	70	55
Ergonomie	70	40	90	91	90	84
Documentație	82	90	85	90	89	90
Verdict	**70.8**	**56.3**	**86.1**	**84.9**	**83.9**	**80.9**

GeCube TV Cinemaster 550 Pro	Leadtek WinFast TV2000 XP Expert	Asus MyCinema P7131 Dual	Genius VideoWonder ProTV	Compro VideoMate TV Gold+ II	V-Stream Xpert TV-PVR	
						
329 RON	219 RON	273 RON	149 RON	248 RON	366 RON	Preț
						Detalii tehnice
ATI Theater 550Pro	Conexant CX23881	Philips 7131E	Philips SAA7135HL	Philips SAA7134HL	Conexant 878A	Chipset
PCI	PCI	PCI	PCI	PCI	PCI	Interfață
Da	Da	Da	Da	Da	Nu	Teletext
Da	Da	Da	Da	Da	Nu	Stereo TV
Da	Da	Da	Da	Da	Da	Modul radio FM
Da	Da	Da	Da	Da	Da	Antenă FM
Da	Da	Da	Da	Da	Da	Telecomandă
Da	Da	Da	Da	Da	Da	Baterii telecomandă
Nu	Nu	Da	Nu	Nu	Nu	Semnal digital
Nu	Da	Nu	Nu	Nu	Da	PIP
Nu	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu	Firewire
Da	Da	Da	Da	Da	Nu	Time-shifting
Da	Da	Da	Da	Da	Da	Programare înregistrare
Nu/Nu	Da/Nu	Nu/Nu	Nu/Nu	Da/Da	Nu/Nu	Oprire/pornire PC
Nu	Da	Nu	Da	Da	Da	Necesită cablu audio
Da	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu	Hardware MPEG-2
						Note
70	94	91	87	84	84	Calitate imagine
65	93	89	85	80	79	Captură
85	90	85	65	80	65	Dotări
78	90	90	88	87	87	Ergonomie
90	91	90	89	88	86	Documentație
74.0	**92.2**	**89.3**	**83.5**	**83.1**	**80.3**	**Verdict**

Hauppauge! WinTV-PVR USB2	Prolink PixelView PlayTV 400 USB	Compro VideoMate U900	KWorld USB2.0 Combo TV BOX	AVerMedia AVerTV Box 9	V-Stream Xpert TV LCD TVBOX	
						
418 RON	186 RON	330 RON	284 RON	475 RON	238 RON	Preț
						Detalii tehnice
Philips SAA7115	Uli M9205	TV Master TM5600	N/A	N/A	N/A	Chipset
USB2.0	USB2.0	USB2.0	USB2.0, VGA	VGA	VGA	Interfață
Da	Nu	Nu	Nu	Da	Nu	Teletext
Da	Da	Da	Da	Da	Da	Stereo TV
Da	Da	Nu	Nu	Nu	Nu	Modul radio FM
Da	Da	Nu	Nu	Nu	Nu	Antenă FM
Da	Da	Da	Da	Da	Da	Telecomandă
Da	Da	Da	Nu	Da	Nu	Baterii telecomandă
Nu	Nu	Nu	Da	Nu	Nu	Semnal digital
Nu	Nu	Nu	Da	Da	Da	PIP
Nu	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu	Firewire
Da	Da	Da	Da	Nu	Nu	Times-shifting
Da	Da	Nu	Da	Nu	Nu	Programare înregistrare
Nu/Nu	Nu/Nu	Da/Nu	Nu/Nu	Nu/Nu	Nu/Nu	Oprire/pornire PC
Nu	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu	Necesită cablu audio
Da	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu	Hardware MPEG-2
						Note
83	85	70	65	88	68	Calitate imagine
82	82	67	62	N/A	N/A	Captură
65	50	40	65	75	55	Dotări
75	72	95	70	93	90	Ergonomie
90	85	89	83	90	80	Documentație
79.5	**76.9**	**70.3**	**66.7**	**60.6**	**50.2**	**Verdict**

Arată tuturor în direct pe Internet cum te joci ca un expert

Placile video ASUS oferă trei facilități unice pentru a te juca mai bine



Datorită performanței si fiabilității de care au dat dovadă, plăcile video ASUS sunt de mult timp favoritele jucătorilor adevărați, însă producătorul VGA numărul 1 în lume nu se opreste aici. Pentru a oferi o experiență mai intensă în jocurile online, ASUS a lansat de curând o serie de noi inovații disponibile exclusiv pentru plăcile video ASUS.

GameLiveShow este soluția la problema de mai sus. Ea permite jucătorilor să difuzeze experiența lor din jocuri în direct pe Internet, ceea ce înseamnă că oricine poate să vadă și să învețe din tacticile celorlalți. Cu GameLiveShow te joci și împărtășești experiența ta în același timp.

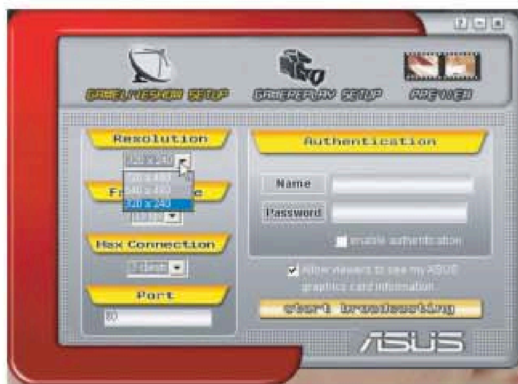
GameLiveShow

Acțiunea din jocuri transmisă în direct pe Internet

Pentru început să analizăm puțin funcția GameLiveShow. Asemănător blogurilor prin intermediul cărora oamenii își povestesc tuturor celor interesați viața și gândurile, și jucatorii experți doresc să își arate strategiile executate perfect sau reușitele de 5 stele. Și dacă nu poti să treci de un anumit nivel din joc, nu ar fi interesant dacă ai avea posibilitatea să afli cum au procedat experții și chiar să-i urmărești în direct cum se joacă?



În timpul jocului poți să activezi un meniu onscreen care te ajută să înregistrezi acțiunea sau să o transmiți în direct pe Internet.



GameLive Show are o interfață ușor de folosit



Poți să realizezi cele mai potrivite setări pentru rezoluție și FPS în funcție de specificațiile hardware.

GameReplay

Înregistrează acțiunea din jocuri

Numai prin practică te poți apropia de perfecțiune, iar acest lucru este adevărat și în jocurile pentru PC. Pentru cele mai populare jocuri în LAN party-uri, cum ar fi Counter Strike sau Unreal Tournaments, stategia este cheia spre victorie. GameReplay înregistrează acțiunea din jocuri în format MPEG4 astfel încât jucatori pot revedea mai târziu mutările și tactica, pentru a evita greșelile în următorea competiție. Fișierele video care conțin aceste înregistrari pot fi folosite pe post de screen saver sau pot fi postate pe web site-uri de tip blog.

În timpul jocurilor poți activa atât GameLiveShow cât și GameReplay prin intermediul tastelor în meniul onscreen. Si voila! Ești liber să înregistrezi și să transmiți mutările tale din jocuri prin intermediul unor funcții ușor de folosit.

GameFace Messenger

Nu tasta, vorbește

Această nouă inovație ASUS are o interfață similară cu cele ale programelor de tip messenger și are ca scop simplificarea procesului de invitare a jucătorilor online la conferințe de tip "gameference".

GameFace Messenger este tot atât de simplu de utilizat precum programele gratuite de tip messenger. La fel ca predecesorul său, GameFace Live, GameFace Messenger acceptă până la 8 jucători care pot să converseze și chiar să se vadă în timpul jocurilor. Conectarea cu alți jucători este tot atât de simplă precum inițializarea unei conversații pe ICQ sau MSN Messenger.



Utilizatorii neînregistrați trebuie să selecteze [Create Account] pentru a se conecta la server și a realiza înregistrarea.

GameFace Messenger dispune de funcția Voice Detection Mode prin intermediul căreia jucătorii au o vizibilitate bună tot timpul. În timpul jocului, GameFace Messenger afișează doar ferestrele cu jucătorii care vorbesc, celelalte ferestre rămân invizibile până când respectivul jucător vorbește.

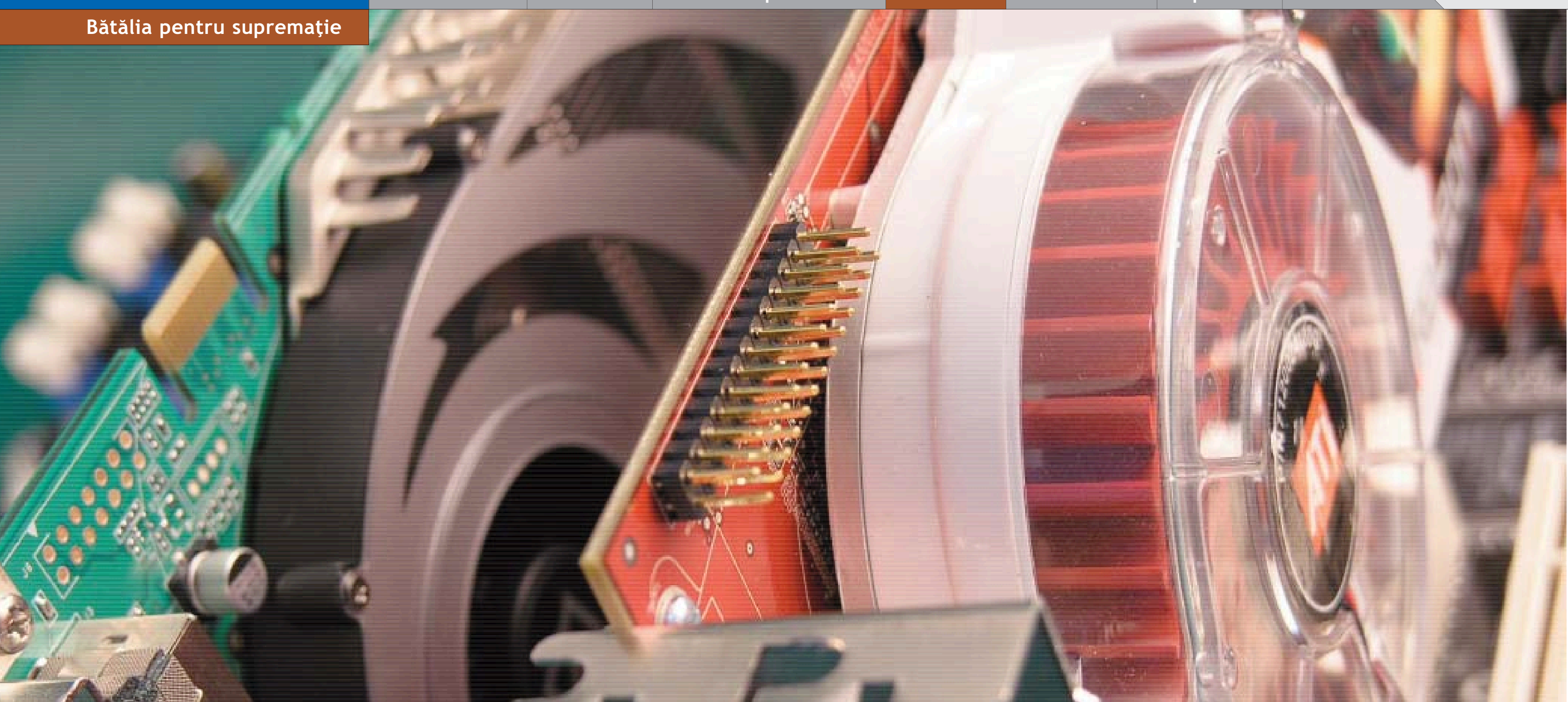
Cele mai recente plăci video ASUS au aceste facilități pe CD. Dacă ai deja o placă video ASUS poți să descarci cele mai recente drivere de pe site-ul companiei. Cu plăcile video ASUS, GameLiveShow, GameReplay și GameFace Messenger jocurile online nu vor fi niciodată la fel.



GameFace Messenger permite utilizatorilor să caute pe Internet servere pentru jocul curent și afișeaza calitatea conexiunilor disponibile.



GameFace Messenger Interface este similar cu cele mai populare servicii messenger.



BĂTĂLIA PENTRU SUPREMAŢIE

ATI LANSEAZĂ RADEON X1800 XT

Din domeniul IT, unul dintre cele mai mari dueluri ai ultimilor ani este cel în care concurenţi sunt ATI şi NVIDIA, care îşi dispută supremaţia pe piaţa acceleratoarelor grafice 3D.

LUPTA S-A DAT ŞI SE DĂ ÎN CONTINUARE PE toate cele trei categorii: entry level, mainstream şi high end. Dar poate cel mai important, pentru ambele companii este să ofere cel mai rapid chip grafic. Practic duelul a început să se intensifice în urmă cu aproape trei ani, când ATI a furat coroana deţinută până atunci de NVIDIA, prin lansarea GPU-ului Radeon 9700PRO. Astfel, cele două companii s-au aflat de câteva ori fiecare pe primul loc, dar ambele au avut grijă să nu depăşească cu mult performanţele adversarului.

CONCURENŢII

După o lungă perioadă de aşteptare, ATI a lansat seria de chip-uri grafice X1000, al cărei model de top este X1800 XT. În tot acest timp presa şi site-urile de profil din întreaga lume au creat tot felul de speculaţii pe seama viitorului produs, legate de tipul nucleului folosit, numărul de conducte de randare sau frecvenţele de funcţionare. La începutul lunii octombrie ATI a făcut lumină în toată această vâlvă creată totuşi fără voia lor. Până la urmă, dintre cele două nuclee R520 şi R580, despre care se vehicula că vor reprezenta obiectivele ATI în perioada care urmează, primul este cel care a avut câştig de cauză.

Structura internă a noului chip se bazează pe 16 conducte de randare compensate, în faţa celor 24 corespunzătoare lui GeForce 7800GTX, de frecvenţele ridicate ale nucleului grafic şi memoriei. Modelul primit la redacţie este produs chiar de ATI, în Canada, (mai rar avem ocazia de a întâlni o componentă produsă în afara continentului asiatic) şi are nucleul tactat la 625MHz, iar memoria la 1.5GHz. Aceasta din urmă (512MB GDDR3) este formată din opt chip-uri cu latenţa de 1.2ns produse de Samsung. Bus-ul memoriei funcţionează pe 256 biţi, iar lăţimea de bandă ajunge până la impresionanta valoare 48GB/s graţie frecvenţei de funcţionare ridicate. Un aspect important avut în vedere de ingineri la proiectarea seriei X1000 a fost calitatea imaginii. Astfel, tehnologii precum Pixel Shader 3.0 şi HDR (High Dynamic Range) sunt disponibile acum şi pentru fanii modelelor Radeon. Frecvenţele de funcţionare au şi partea lor negativă: căldura degajată. Astfel, sistemul de răcire are dimensiuni considerabile, ocupă două sloturi, iar zgomotul emis de ventilator la turaţie maximă este extrem de ridicat. Pentru răcirea eficientă a memoriilor, toate cele opt chip-uri sunt amplasate pe aceeaşi parte a PCB-ului, fiind dispuse în jurul procesorului grafic.

Tot în cadrul categoriei high end, ATI oferă chip-ul grafic X1800 XL, care este o variantă subtactată a lui X1800 XT dotat cu "doar" 256MB. Acest chip a fost reprezentat la test de o placă video produsă de GeCube. La prima vedere se observă sistemul de răcire single slot care, de asemenea, acoperă toate cele opt memorii. Frecvenţele de funcţionare au fost reduse la 500MHz pentru nucleu şi 1000MHz pentru memoriile de tip GDDR3.

Dimensiunile PCB-ului pentru ambele modele high end de la ATI sunt mari, având lungimea de 23cm, aproape cât lăţimea plăcilor de bază ATX. Pentru alimentarea suplimentară, ATI utilizează un singur conector molex, de la care foloseşte doar linia de 12V. Controlul turaţiei ventilatorului se face automat în funcţie de temperatură, neexistând în momentul de faţă o aplicaţie prin intermediul căreia această operaţiune să se realizeze şi manual. De altfel, nici utilitar de overclocking nu există, doar ATI oferă o astfel de aplicaţie, dar nu pentru download-ul direct, fiind adresat exclusiv presei şi anumitor site-uri de testare. Diferenţele dintre X1800 XT şi X1800 XL ţin de natura datei de apariţie. Momentan, modelul mai slab este cel deschizător de drumuri, urmând ca la începutul lunii noiembrie să apară pe rafturile magazinelor multaşteptatul X1800 XT.

NVIDIA 7800GTX respectă specificaţiile standard, lucrează la frecvenţele 430MHz pentru nucleu şi 1.2GHz pentru memorie. Sistemul de răcire de pe aceasta este mult mai silenţios decât "turbina" celor de la ATI şi pe deasupra ocupă un singur slot. Sporirea calităţii în jocuri se realizează folosind tehnologile Pixel Shader 3.0 şi HDR pe care le include. Compararea

ATI Radeon X1000

Arhitectură revoluţionară

Lansată cu o întârziere de peste şapte luni, familia X1000 de chip-uri grafice încearcă să salveze ce mai e de salvat pentru ATI. Rămâne de văzut dacă va reuşi să se ridice la înălţimea aşteptărilor.

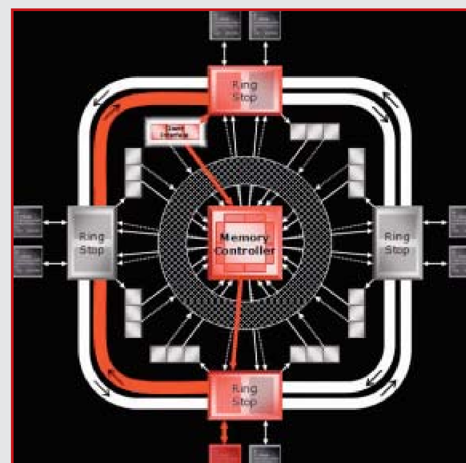


Chiar dacă, pentru mulţi, plăcile video Radeon X1800 par să fie răspunsul ATI la succesul înregistrat de NVIDIA cu GeForce 7800GTX, situaţia nu stă deloc aşa. Dacă ATI n-ar fi avut probleme cu R520, mai mult ca sigur acesta ar fi apărut înaintea lui G70, iar NVIDIA ar fi trebuit să facă eforturi pentru a face din 7800GTX un performer. În cazul de faţă, aparenţele sugerează că ATI se află în situaţia de a concura cu un produs conceput pentru realitatea de acum şapte luni. Din fericire, noua arhitectură este într-adevăr revoluţionară şi lasă suficient spaţiu pentru ca ATI să lanseze în viitor produse competitive. Mai mult, spre deosebire de NVIDIA, ATI ţinteşte toate segmentele de piaţă, cu trei familii de chip-uri - X1300 (entry level), X1600 (mainstream) şi X1800 (high end).

Principalele noutăţi aduse de noua generaţie de chip-uri grafice de la ATI sunt implementarea Shader Model 3.0 (îndelung aşteptată de fanii ATI), dynamic flow control şi suport multi-threading, care permite executarea simultană a până la 512 thread-uri în cazul lui X1800. În ciuda zvonurilor iniţiale, X1800 nu are 32 de conducte de randare, ba, mai mult, inginerii ATI consideră ideea de conductă de randare ca fiind depăşită. Accentul este pus mai mult pe versatilitate, astfel încât componentele care formează conducta de randare pot fi aranjate diferit pentru rezultate diferite, numărul şi funcţionalitatea acestora putând fi modificate independent. X1800 are astfel 16 unităţi de procesare a pixelilor şi, respectiv, opt unităţi de procesare a vertecşilor, fiecare dintre acestea procesând două instrucţiuni pe secundă. În termeni clasici, putem vorbi, astfel, de 16 conducte de randare pentru X1800, dar aceeaşi socoteală nu mai este valabilă şi în cazul chip-urilor X1600 şi X1300, care dispun de 12 unităţi pentru pixeli şi cinci pentru vertecşi, respectiv patru unităţi pentru pixeli şi două pentru vertecşi.

Controller-ul de memorie are o arhitectură inedită, cu două magistrale de date dispuse în inel (de unde şi denumirea de Ring Bus). Această soluţie a fost aleasă pentru a folosi mai eficient lăţimea de bandă existentă, dar şi pentru a elimina problemele legate de rutarea conexiunilor între controller şi modulele de memorie. Arhitecturile clasice folosesc în general un bus de 256 biţi divizat în patru canale de 64 biţi fiecare. În acest caz, procesorul grafic trebuie să aibă 256 de legături fizice externe, iar rutarea acestora între GPU şi modulele de memorie este o problemă complexă. Nu în ultimul rând, creşterea frecvenţei memoriei nu se poate face foarte mult, din cauza interferenţelor inevitabile în acest caz. Arhitectura Ring Bus implică existenţa a patru "ring stops", fiecare conectat la două module de memorie prin intermediul a două magistrale de 32 biţi. La rândul lor, ring stop-urile se conectează între ele prin două magistrale de 256 biţi, fiecare dintre ele putând fi accesate direct de un anumit set de clienţi dintre cei peste 30 care necesită acces direct la memorie într-un chip din familia X1000. Numărul de conexiuni din pastila chip-ului este, astfel, mult mai mic. Ne putem imagina că magistrala Ring Bus are rolul unei şosele de centură, permiţând descongestionarea traficului în centrul metropolei. Reducerea numărului de conexiuni permite atingerea unor frecvenţe foarte mari pentru memorii, chip-urile din familia X1000 suportând modulele DDR4 când acestea vor fi disponibile. Cu toate acestea, arhitectura de tip Ring Bus are o latenţă mai mare decât arhitectura clasică, astfel că problema de cable management este înlocuită cu una de memory management. Dată fiind structura multithreading a procesorului grafic, prin coordonarea controller-ului de memorie cu celelalte unităţi de procesare a datelor se poate "ascunde" latenţa memoriei, în sensul că unitatea centrală poate procesa alte request-uri în timpul pe care altfel l-ar pierde aşteptând datele solicitate din memorie. În afară de arhitectura avansată, noul controller de memorie mai are şi avantajul de a fi programabil, astfel că inginerii ATI vor putea modifica pe viitor algoritmii de funcţionare ai memoriei printr-un simplu update de firmware sau chiar cu fiecare versiune de drivere.

ATI este recunoscută pentru accentul pe care îl pune pe calitatea imaginii, iar familia X1000 nu face excepţie. Implementarea Shader Model 3 este exemplară, ceea ce permite plăcilor ATI să folosească HDR (High Dynamic Range) şi FSAA (Full Screen Anti-Aliasing) simultan, o facilitate de care plăcile NVIDIA nu sunt capabile. De asemenea, noul mod Adaptive Anti-Aliasing (AAA) permite obţinerea unor imagini de calitatea celor obţinute prin supersampling, în condiţiile rapidităţii oferite de multisampling. Îmbunătăţirile aduse de această tehnologie sunt vizibile în special în cazul suprafeţelor semitransparente (garduri, frunziş etc.), astfel încât putem compara AAA cu tehnologia lansată de NVIDIA sub denumirea de Transparent Anti-Aliasing.



ATI Radeon X1800 XT



NVIDIA 7800GTX



Leadtek WinFast PX7800GTX TDH Extreme



GeCube ATI Radeon X1800 XL



NVIDIA 7800GT



Leadtek WinFast PX7800GT TDH Extreme



	ATI Radeon X1800 XT	NVIDIA 7800GTX	Leadtek WinFast PX7800GTX TDH Extreme	GeCube ATI Radeon X1800 XL	NVIDIA 7800GT	Leadtek WinFast PX7800GT TDH Extreme
Distribuitor	N/A	N/A	Mario Soft	Skin Media	N/A	Mario Soft
Preţ/Garanţie	N/A	N/A	2299 RON / 24 luni	1699 RON / 24 luni	N/A	1749 RON / 24 luni
Detalii tehnice						
Chipset	Radeon X1800 XT (R520)	NVIDIA GeForce 7800GTX	NVIDIA GeForce 7800GTX	Radeon X1800 XL (R520)	NVIDIA GeForce 7800GT	NVIDIA GeForce 7800GT
Tehnologie	90nm	110nm	110nm	90nm	110nm	110nm
Memorie	512MB	256MB	256MB	256MB	256MB	256MB
Bus memorie	256 biţi	256 biţi	256 biţi	256 biţi	256 biţi	256 biţi
Frecvenţă GPU	625MHz	430MHz	490MHz	500MHz	400MHz	450MHz
Frecvenţă memorie	1500MHz	1200MHz	1250MHz	1000MHz	1000MHz	1050MHz
Lăţime de bandă	48GB/s	38.4GB/s	40GB/s	32GB/s	32GB/s	33.6GB/s
Conducte de randare	16	24	24	16	20	20
Procesoare de vertecşi	8	8	8	8	8	8
Conectori	DVI Dual, VIVO cu HDTV	DVI Dual, VIVO cu HDTV	DVI Dual, VIVO cu HDTV	DVI Dual, VIVO cu HDTV	DVI Dual, VIVO cu HDTV	DVI Dual, VIVO cu HDTV

Rezultate teste

	ATI Radeon X1800 XT	NVIDIA 7800GTX	Leadtek PX7800 GTX TDH Extreme	X1800 XT vs. 7800GTX	X1800 XT vs. 7800GTX Extreme	ATI Radeon X1800XL	NVIDIA 7800GT	Leadtek PX7800GT TDH Extreme	X1800 XL vs. 7800GT	X1800 XL vs. 7800GT Extreme
Far Cry 1280x1024	130.06	130.27	131.07	-0.16%	-0.77%	116	123.06	127.91	-5.74%	-9.31%
Far Cry 1600x1200	112.66	113.9	121.01	-1.09%	-6.90%	87.67	97.88	107.02	-10.43%	-18.08%
Far Cry 1280x1024 4X/8X	115.15	93.63	100.63	22.98%	14.43%	89.54	82.59	89.67	8.42%	-0.14%
Far Cry 1600x1200 4X/8X	87.72	68.67	74.11	27.74%	18.36%	65.59	60.30	65.49	8.77%	0.15%
UT2004 1280x1024	101.27	103.02	103.80	-1.70%	-2.44%	101.44	102.95	102.88	-1.47%	-1.50%
UT2004 1600x1200	99.51	101.26	102.08	-1.73%	-2.52%	99.76	101.03	101.05	-1.26%	-1.28%
UT2004 1280x1024 4X/8X	100.98	102.71	102.79	-1.68%	-1.76%	101.03	101.95	102.08	-0.90%	-1.03%
UT2004 1600x1200 4X/8X	99.05	100.64	101.61	-1.58%	-2.52%	97.95	99.22	100.38	-1.28%	-2.42%
DOOM 3 1280x1024	100	106.4	110.5	-6.02%	-9.50%	78.8	100.2	106.6	-21.36%	-26.08%
DOOM 3 1600x1200	80.2	91.8	97.5	-12.64%	-17.74%	58.9	83.8	91.2	-29.71%	-35.42%
DOOM 3 1280x1024 4X/8X	58.4	71.4	75.7	-18.21%	-22.85%	47,4	63.9	68.6	-25.82%	-30.90%
DOOM 3 1600x1200 4X/8X	41.8	52.7	56.9	-20.68%	-26.54%	34,2	46.8	50.3	-26.92%	-32.01%
Half Life 2 1280x1024	105.75	101.47	108.15	4.22%	-2.22%	93.59	89.98	96.89	4.01%	-3.41%
Half Life 2 1600x1200	96.56	89.75	97.40	7.59%	-0.86%	79.78	76.48	84.17	4.31%	-5.22%
Half Life 2 1280x1024 4X/8X	90.58	80.92	87.80	11.94%	3.17%	71.65	69.98	76.99	2.39%	-6.94%
Half Life 2 1600x1200 4X/8X	77.95	66	72.95	18.11%	6.85%	60	55.96	62.05	7.22%	-3.30%
AquaMark3	82161	81719	83562	0.54%	-1.68%	77626	78615	80806	-1.26%	-3.94%
3DMark2001 Default	28272	26300	26524	7.50%	6.59%	26616	25697	26145	3.58%	1.80%
3DMark03 Default	17462	16678	17941	4.70%	-2.67%	14363	15123	16266	-5.03%	-11.70%
3DMark05 Default	8320	7545	8003	10.27%	3.96%	7176	6811	7397	5.36%	-2.99%
3DMark05 1600x1200 4X/8X	5637	4775	5141	18.05%	9.65%	4308	4074	4494	5.74%	-4.14%

Caracteristici tehnice

	X1300			X1600		X1800	
Model	HyperMemory	Vanilla	Pro	Pro	XT	XL	XT
Nucleu	RV515	RV515	RV515	RV530	RV530	RV520	RV520
Memorie	32MB	128/256MB	128/256MB	128/256MB	128/256MB	256MB	256/512MB
Frecvenţă GPU	450MHz	450MHz	600MHz	500MHz	590MHz	500MHz	625MHz
Frecvenţă memorie	500MHz	500MHz	800MHz	780MHz	1380MHz	1000MHz	1500MHz
Interfaţă memorie	128 biţi	128 biţi	128 biţi	128 biţi	128 biţi	256 biţi	256 biţi
Lăţime de bandă	8GB/s	8GB/s	12.8GB/s	12.48GB/s	22.08GB/s	32GB/s	48GB/s
Pixel Processors (pipeline)	4	4	4	12	12	16	16
Vertex Processors	2	2	2	5	5	8	8
Texture Units	4	4	4	4	4	16	16
Maxim Threads	128	128	128	128	128	512	512
Render Back-Ends	4	4	4	4	4	16	16
Z-Compare Units	4	4	4	8	8	16	16
Pixel Shader 3.0	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da
HDR	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da



➲ **Nucleul grafic RV520 generează cu ai săi 320 de milioane de tranzistori multă căldură, sistemul de răcire utilizat pentru X1800 XT având dimensiuni respectabile.**

chip-ului grafix X1800 XL s-a efectuat cu NVIDIA 7800GT care, spre deosebire de varianta de top GeForce 7800GTX, are 20 de conducte de randare şi frecvenţele reduse la 400/1000Mhz.

De asemenea, am apelat la două modele de plăci video produse de Leadtek, care rulează la frecvenţe superioare celor două descrise mai sus. Astfel, WinFast PX7800GTX TDH Extreme funcţionează la 490/1250MHz, în timp ce WinFast 7800GT TDH Extreme are core-ul tactat la 450MHz, iar memoria la 1050MHz.

SISTEMUL DE TEST

Testul comparativ a fost efectuat pe o platformă hardware de ultimă generaţie compusă din placa de bază MSI P4N Diamond pe care a fost montat procesorul Intel Pentium 4 Extreme Edition 3.73GHz. Acesta este singurul procesor x86 care funcţionează în FSB 266MHz (1066MHz quad-bumped). Am utilizat două module de memorie DDR2 de 512MB fiecare, conectate în dual channel la frecvenţa 667MHz şi cu timing-urile setate manual la 4/4/4/8 2T. Pe harddisk-ul Seagate Barracuda 7200.7 de 80GB a fost instalat sistemul de operare Windows XP Professional cu SP2. Pentru setea de putere a sistemului am folosit sursa AKASA PaxPower de 460W. Pentru placa de bază am utilizat versiunea de drivere nForce 7.13 descărcată de pe site-ul NVIDIA. Pentru toate cele patru plăci video NVIDIA am utilizat Forceware 78.01, în timp ce instalarea plăcii ATI Radeon X1800 XT a necesitat o versiune specială de drivere, care nu este oferită spre download direct. Modelul X1800 XL de la GeCube are livrat în pachet CD-ul cu drivere.

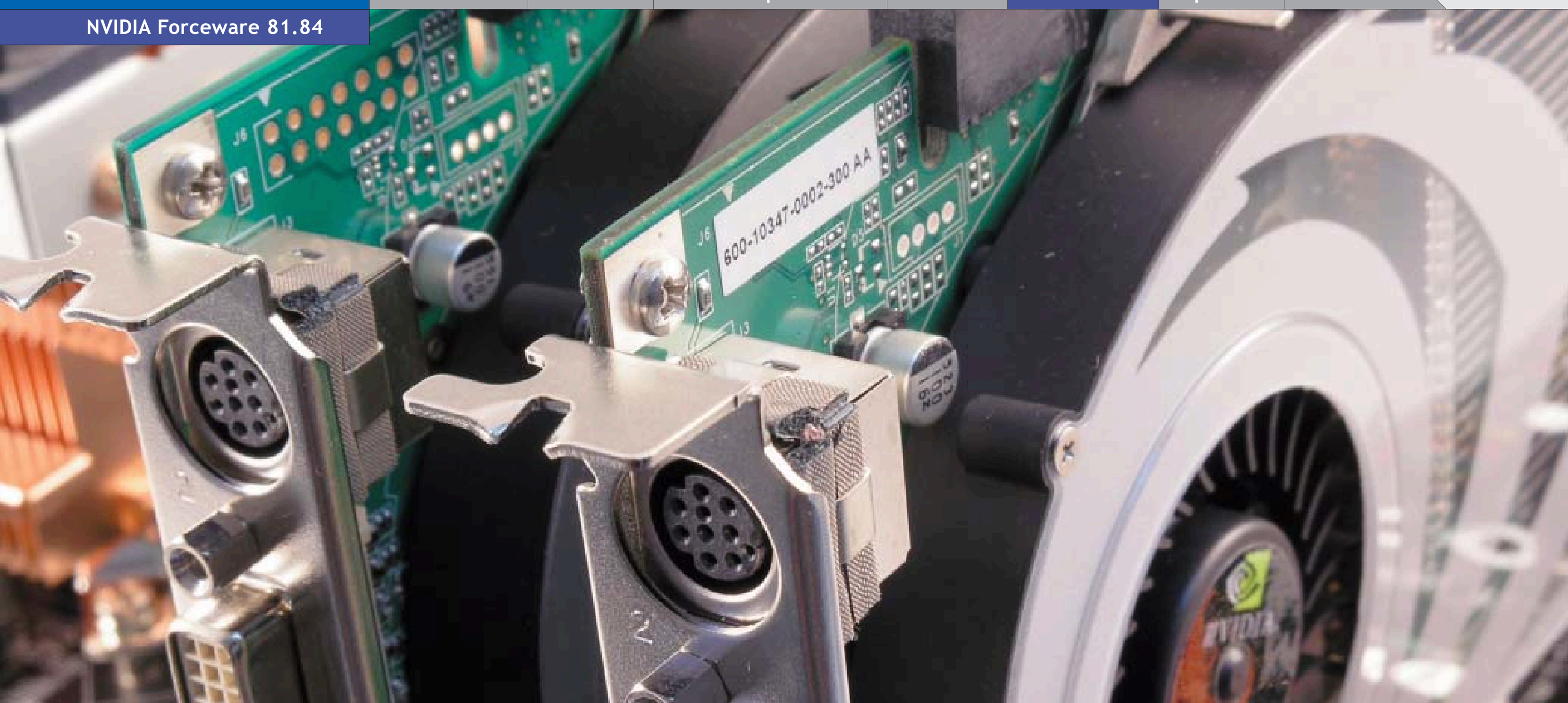
PERFORMANŢE

După cum se poate observa şi în tabelul comparativ, cele două modele X1800 XT şi 7800GTX sunt apropiate ca performanţă. În DOOM 3, NVIDIA câştigă detaşat, în timp ce în Far Cry şi Half Life 2, la rezoluţii ridicate şi cu setări de calitate superioare, ATI se distanţează, diferenţa fiind considerabilă între cele două. De asemenea, în testele sintetice, X1800 XT este mai rapid, cu o diferenţă maximă de 18 procente în 3Dmark05 la rezoluţia 1600x1200, cu AA 4x şi AF 8x. Lupta dintre modelele "inferioare" X1800 XL şi 7800GT este tranşată în favoarea celui de-al doilea, şi asta datorită diferenţei covârşitoare din DOOM 3, joc care se ştie că avantajează chipset-urile NVIDIA. În rest, la celelalte aplicaţii sintetice şi jocuri, reprezentantul ATI este cu puţin mai rapid, în medie patru-cinci procente.

CONCLUZIE

Perioada de dominaţie a acceleratoarelor video NVIDIA a ajuns la sfârşit, cel puţin în ceea ce priveşte performanţele modelelor de top. ATI revine în forţă cu X1800 XT care câşigă titlul de cel mai rapid accelerator grafic. Acesta este susţinut la vârf de X1800 XL care nu a dezamăgit, dovedind că este pregătit şi destul de puternic pentru a face faţă concurenţei. Structura internă a acestora, bazată mai mult pe frecvenţă decât pe numărul de conducte de randare, s-a dovedit a avea succes. Dacă problema categoriei high end a fost rezolvată, ATI este nevoită să ofere soluţii la fel de competitive şi pe segmentul mainstream, care se ştie că este principalul aducător de profit.

Ştefan Matei



NVIDIA FORCEWARE 81.84

SIMPLIFICAREA TEHNOLOGIEI SLI

Noile drivere NVIDIA nu cresc numai performanţele chip-urilor existente, dar adaugă în premieră facilitatea folosirii în SLI a două plăci cu acelaşi chipset, însă de la producători diferiţi.

PÂNĂ NU DEMULT, UTILIZATORII care doreau folosirea tehnologiei SLI erau obligaţi să achiziţioneze plăci video identice ca chipset, dar şi de la acelaşi producător. Se iscau astfel probleme legate de disponibilitatea lor pe stoc, mai ales în cazul modelelor high end. În alte situaţii, din cauza sistemelor de răcire supradimensionate, anumite modele nu puteau fi montate pe placa de bază, deoarece spaţiul dintre sloturile PCI Express era insuficient. NVIDIA a studiat problema şi a lansat o versiune de drivere, Forceware 81.84, ce-i drept încă în stadiul Beta, care face posibilă rularea în mod SLI a două plăci video provenite de la producători diferiţi. A nu se face însă confuzie cu două plăci grafice bazate pe chipset-uri diferite. Pentru compararea rezultatelor am utilizat aceeaşi platformă hardware ca şi în cazul testului de configuraţii SLI apărut în XtremPC 68. Astfel, am utilizat placa de baza MSI K8N Diamond, două module de memorii de 512MB, harddisk-ul Seagate Barracuda 7200.7 ATA100 de 80GB şi sursa de alimentare Akasa PaxPower de 460W care, spre surprinderea noastră, a reuşit să alimenteze sistemul fără probleme. Pe primul slot PCI Express a fost montată placa video Leadtek PX7800GTX TDH, iar pe cel de-al doilea un Gigabyte GeForce 7800GTX care, trebuie să precizăm, rulează la frecvenţe mai mari decât cele standard (aşa cum se vede în căsuţa din finalul articolului). După instalarea driverelor şi activarea modului SLI, frecvenţele de lucru au fost automat setate la 430MHz pentru nuclee şi 1200MHz pentru memorii, semn că şi overclocking-ul va fi restricţionat în acest fel.

PERFORMANŢE

Instalarea driverelor şi meniurile de configurare sunt identice cu cele din versiunile anterioare Forceware. Cu toate că ne-am fi aşteptat ca rezultatele să fie mai slabe, scorurile infirmă acest lucru. Diferenţe există, dar sunt insesizabile, de ordinul a trei-patru cadre pe secundă. Din punctul de vedere al stabilităţii nu se poate spune nimic, configuraţia SLI rulând stabil pe toată durata testelor, chiar şi în cele de overclocking. Nu ştim câţi utilizatori s-ar încumeta să mai ridice frecvenţele de funcţionare, când la mijloc se află unele dintre cele mai scumpe plăci video. Totuşi, am considerat că este corect să verificăm driverele şi din perspectiva acestui aspect. Nu ne-am încumetat prea mult şi, ridicând frecvenţa nucleelor la 460MHz şi cea a memoriilor la 1300MHz, am obţinut 10468 de puncte în 3DMark05, semn că overclocking-ul funcţionează.

CONCLUZIE

Prin lansarea versiunii 81.84 a driverelor Forceware, NVIDIA reuşeşte să înlăture o problemă, să spunem minoră, a tehnologiei SLI. Cine ştie, poate pe viitor NVIDIA ne va mai pregăti o surpriză oferindu-ne posibilitatea de a realiza configuraţii SLI cu plăci video care folosesc şi nuclee diferite, nu doar de la producători diferiţi.

Ştefan Matei

Placă grafică primară	Leadtek WinFast PX7800GTX TDH
Distribuitor	Skin Media

Detalii tehnice

Chipset: **GeForce 7800GTX** · Memorie: **256MB** · Frecvenţă chipset/memorie: **430/1200MHz**
Interfaţă: **PCI-Express 16x** · Bus memorie: **256 biţi** · Conectori: **DVI Dual, TV-Out**

Placă grafică secundară	Gigabyte GeForce 7800GTX
Distribuitor	Caro Group

Detalii tehnice

Chipset: **GeForce 7800GTX** · Memorie: **256MB** · Frecvenţă chipset/memorie: **480/1250MHz**
Interfaţă: **PCI Express x16** · Bus memorie: **256 biţi** · Conectori: **DVI Dual, TV-Out**

Teste

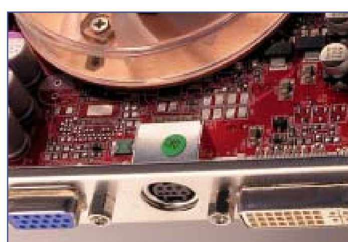
Far Cry 1280	121.68	DOOM 3 1280	102.0
Far Cry 1600	123.79	DOOM 3 1600	100.9
Far Cry 1280 4X/8X	121.04	DOOM 3 1280 4X/8X	94.4
Far Cry 1600 4X/8X	109.96	DOOM 3 1600 4X/8X	80.9
UT2004 1280	97.88	Half Life 2 1280	94.31
UT2004 1600	96.29	Half Life 2 1600	92.80
UT2004 1280 4X/8X	97.63	Half Life 2 1280 4X/8X	83.87
UT2004 1600 4X/8X	96.19	Half Life 2 1600 4X/8X	92.29
3DMark2001 Default	23907	3DMark03 Default	25435
AquaMark3 Default	74618	3DMark05 Default	10177


Stay on top of your work
www.deck.ro
SAMSUNG
ML1610/2010
Samsung Laser Printer
Give you more talent on your desktop. See it, and feel it!
Procesor: Samsung 150MHz ; Viteza: 20 ppm ; Rezolutie: 1200x600 dpi ; Prima pagina in 10 sec.;
Memorie: 8MB; compatibil USB2.0 - (caracteristici pentru ML2010)
SAMSUNG
DECK Computers
DECK COMPUTERS
Reprezentant SAMSUNG-IT Romania
Service Center SAMSUNG-IT Romania
tel:021-43.43.400

GeCube
ATI Radeon X800GTU3







Nucleul grafic X800GT, folosit de GeCube pe această placă, este concurentul direct al soluțiilor GeForce 6600GT.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

Este construită în jurul chipset-ului R423, exact ca și modelul X800GTO, doar că, spre deosebire de acesta care are 12 pipeline-uri, dispune doar de 8. GeCube Ati Radeon X800GT funcționează la frecvențele 500MHz pentru procesor și 1000MHz pentru cei 256MB de memorie GDDR3. Punctul forte îl reprezintă interfața memoriei pe 256 biți, mai rar întâlnită la produsele mainstream. Sistemul de răcire este standard, format din radiator de cupru, în care este integrat un heat pipe, și dintr-un ventilator. Pentru alimentarea plăcii este suficientă puterea furnizată de slot-ul PCI Express. Dotările incluse în pachet sunt formate din cabluri RGB, S-Video și RCA, precum și de playerul Cyberlink PowerDVD 6.

PERFORMANȚE

În majoritatea testelor a reușit să treacă de pragul de 30 de cadre pe secundă, semn că se descurcă acceptabil la rezoluții superioare și setări de calitate rezonabile. Turația ventilatorului se reglează automat în funcție de temperatură, dar și manual, caz în care trebuie utilizată o aplicație third-party precum Ati Tray Tools.

CONCLUZIE

GeCube ATI Radeon X800GT este un produs de nivel mediu, atractiv atât prin prisma perfomanțelor, cât și a prețului.

Preț	Garanție	Contact
799 RON	24 luni	Skin Media

Detalii tehnice

Chipset: **Radeon X800GTU3** · Memorie: **256MB** · Frecvență chipset / memorie: **500 / 1000MHz**
Interfață: **PCI Express x16** · Bus memorie: **256 biți** · Conectori: **D-Sub, S-Video, DVI**

Teste

Far Cry 1280	76.69	DOOM 3 1280	43.4
Far Cry 1600	53.69	DOOM 3 1600	30.4
Far Cry 1024 4X/8X	75.69	DOOM 3 1024 4X/8X	38.3
Far Cry 1280 4X/8X	50.96	DOOM 3 1280 4X/8X	26.1
UT2004 1280	86.75	Half Life 2 1280	54.49
UT2004 1600	82.06	Half Life 2 1600	42.25
UT2004 1024 4X/8X	85.57	Half Life 2 1024 4X/8X	55.99
UT2004 1280 4X/8X	80.93	Half Life 2 1280 4X/8X	36.23
AquaMark3 Default	61999	3DMark05 Default	4413

Performanțe

Sintetice: **0.66** · Jocuri: **4.88** · Dotări: **0.10**

5.64

ATI
Radeon X800GTO







Radeon X800GTO este un reprezentant al noului val de chip-uri grafice din seria X800 de la ATI.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

Prezența chip-ului Ati Rage Theater pe spatele PCB-ului indică faptul că placa are implementată tehnologia VIVO. Procesorul grafic este R423, care lucrează la 400MHz și este răcit activ cu ajutorul unui radiator de cupru. Cei 256MB de memorie sunt aplasați pe ambele părți ale plăcii, funcționează la 490MHz (980MHz DDR) și au timpul de acces de 2ns. Venită direct de la producătorul ATI, dotările pachetului se rezumă doar la cablurile VIVO, adaptorul VGA-DVI și un cablu RGB.

PERFORMANȚE

Scorurile reflectă o performanță apropiată de modelele de plăci X800XL, pe care le și egalează prin creșterea frecvențelor de funcționare. Dispune de capacități ridicate de overclocking, dar nu este ajutată de sistemul de răcire care nu acoperă memoriile. Tactată la 450/1060MHz, placa atinge 5015 puncte în 3DMark05, cu aproape 500 de puncte mai mult decât în regim normal de funcționare. Chiar dacă nu au apărut artefacte cu memoria rulând la 1100MHz, încălzirea lor excesivă ne-a determinat să nu rulăm testele până la capăt.

CONCLUZIE

ATI Radeon X800GTO face parte din categoria mainstream datorită celor 12 conducte de randare, dar ar putea fi încadrată cu ușurință în apropierea soluțiilor high end prin prisma performanțelor.

Web	Contact
www.ati.com	ATI

Detalii tehnice

Chipset: **Radeon X800GTO** · Memorie: **256MB** · Frecvență chipset/memorie: **400MHz/980MHz**
Interfață: **PCI Express x16** · Bus memorie: **256 biți** · Conectori: **D-Sub, DVI, TV-Out**

Teste

Far Cry 1280	86.73	DOOM 3 1280	55.3
Far Cry 1600	63.22	DOOM 3 1600	39.2
Far Cry 1024 4X/8X	85.43	DOOM 3 1024 4X/8X	47.0
Far Cry 1280 4X/8X	58.12	DOOM 3 1280 4X/8X	31.9
UT2004 1280	84.70	Half Life 2 1280	62.73
UT2004 1600	83.07	Half Life 2 1600	51.21
UT2004 1024 4X/8X	85.31	Half Life 2 1024 4X/8X	64.42
UT2004 1280 4X/8X	82.62	Half Life 2 1280 4X/8X	41.18
AquaMark3 Default	61953	3DMark05 Default	4576

Performanțe

Sintetice: **0.67** · Jocuri: **5.45** · Dotări: **0.09**

6.21

Leadtek
WinFast PX7800GTX TDH Extreme







Leadtek oferă performanțe grafice extreme prin lansarea unui model de placă video ce utilizează chipset-ul GeForce 7800GTX supratactat.

CONSTRUCȚIE ȘI DOTĂRI

Nucleul este construit în tehnologia 110nm și lucrează la 490MHz, iar memoria la 1255MHz. Pentru răcirea lor Leadtek a dezvoltat un cooler propriu, renunțând astfel la varianta standard adoptată de majoritatea producătorilor. Acesta este construit integral din aluminiu, dispune de patru heat-pipe-uri și de un ventilator de 80mm, mult mai silențios decât cel propus de NVIDIA. În cutia plăcii se găsesc două adaptoare DVI-VGA, un cablu VIVO dotat cu toate mufele necesare acestui standard, cablu de alimentare PCI-Express, precum și un bogat pachet software. Acesta este format din aplicații de DVD authoring și două jocuri: Prince of Persia: Warrior Within și Splinter Cell: Chaos Theory.

PERFORMANȚE

Cum era de așteptat, Leadtek reușește încă o dată să lanseze un produs performant, de calitate. Sistemul de răcire își face pe deplin datoria, temperatura maximă înregistrată fiind de 51 de grade în regim de overclocking. Memoriile de pe spatele PCB-ului nu se încălzesc excesiv, răcirea lor fiind asigurată doar de un radiator. Rulând cu nucleul la 523MHz și memoriile la 1296MHz, scorul raportat în 3DMark05 a fost de 8094 de puncte.

CONCLUZIE

WinFast PX7800GTX TDH Extreme combină performanțele de top cu un sistem de răcire silențios.

Preț	Garanție	Contact
2299 RON	24 luni	Best Computers, Skin Media

Detalii tehnice

Chipset: **GeForce 7800GTX** · Memorie: **256MB** · Frecvență chipset / memorie: **490 / 1250MHz**
Interfață: **PCI Express x16** · Bus memorie: **256 biți** · Conectori: **DVI Dual, VIVO cu HDTV**

Teste

Far Cry 1280	112.25	DOOM 3 1280	93.8
Far Cry 1600	110.75	DOOM 3 1600	87.4
Far Cry 1024 4X/8X	112.79	DOOM 3 1024 4X/8X	88.7
Far Cry 1280 4X/8X	97.68	DOOM 3 1280 4X/8X	71.2
UT2004 1280	88.72	Half Life 2 1280	88.05
UT2004 1600	87.45	Half Life 2 1600	84.64
UT2004 1024 4X/8X	87.55	Half Life 2 1024 4X/8X	86.46
UT2004 1280 4X/8X	86.86	Half Life 2 1280 4X/8X	81.21
AquaMark3 Default	73370	3DMark05 Default	7508

Performanțe

Sintetice: **0.93** Jocuri: **7.95** Dotări: **0.15** **9.03**

Konica Minolta
DYNAX 5D







DYNAX 5D face parte din categoria camerelor foto digitale semi-profesionale, utilă în special celor care doresc să învețe mai multe despre fotografia digitală, dar se potrivește și profesioniștilor.

DOTĂRI

Aparatul se remarcă prin multitudinea de setări care pot fi ajustate în funcție de preferințe și necesități, de la o fotografie la alta. Sunt disponibile șapte setări implicite ale balansului de alb plus modul manual și șase niveluri prestabilite ale senzitivității, cuprinse între 100 și 3200, plus cea auto. Fotografiile sunt salvate pe un card de memorie Compact Flash (Type I sau II) sau Microdrive, SD și MMC în cazul în care dispuneți de un adaptor. Autonomia și manevrabilitatea aparatului sunt excelente, majoritatea setărilor importante putând fi modificate prin simpla apăsare a unui buton, dar cele 670g (cu tot cu acumulator și card de memorie) își fac simțită prezența după o utilizare de numai două sau trei ore. Pe display-ul de mari dimensiuni (2,5" și 115,000 pixeli) sunt afișate toate informațiile necesare și setările active.

CALITATE FOTO

Deși dispune de un senzor CCD de numai 6,1MP efectivi, calitatea fotografiilor este excelentă, rezoluția maximă a unei poze este de 3008x2000 pixeli. Funcția anti-shake ajută foarte mult un fotograf începător, în cazul în care este activată putând face diferența între o fotografie excelentă și una ratată. Zoom-ul optic este de aproximativ 4-5x pentru obiectivul standard, livrat împreună cu aparatul, iar stabilizarea imaginii este realizată prin deplasarea senzorul CCD.

CONCLUZIE

Pentru obținerea unor fotografii reușite este recomandat să citiți mai multe despre fotografia clasică și rolul fiecărui parametru la rezultatul final.

Preț	Garanție	Contact
2840 RON	12 luni	DOLEX PRO GROUP

Detalii tehnice

Pixeli efectivi: **6.1MP** · Balans alb: **7 + manual** · Tip senzor: **CCD** · Stabilizare imagine: **Da** · Blitz extern: **Da** · Memorie internă: **Nu** · Tip memorie externă: **CF (Type I și II)** · Card memorie inclus: **Nu** LCD: **2.5"** · Format necompresat (RAW): **Da** · Rezoluție maximă: **3008x2000** · ISO: **Auto, 100-3200** Video / Sunet: **Nu/Nu** · Viewfinder: **Da** · Alimentare: **Li-Ion** · Dimensiuni: **131x93x67mm** · Greutate: **670g**

Performanțe — **9.3**

Dotări: **9** | Calitate foto: **9.6**

Samsung
Digimax i5







Face parte din categoria camerelor foto digitale slim, ideale pentru calătorii datorită spațiului mic ocupat și ușurinței în exploatare.

DOTĂRI

Senzorul CCD de 5 megapixeli realizează fotografii la rezoluția maximă 2592x1944 pe trei niveluri de calitate. Sensibilitatea ISO poate fi controlată automat de cameră sau manual, caz în care sunt oferite trei valori: 100, 200 sau 400. Samsung a reușit să doteze aparatul cu un zoom optic 3x chiar dacă grosimea lui este de doar 1.73cm. Pentru stocarea materialului digital (poze sau clipuri video) se pot folosi fie cei 52MB de memorie integrată, fie carduri de memorie SD sau MMC cu capacitatea maximă de 1GB. Cu ajutorul funcției Safety Flash se pot realiza imagini clare în condiții de iluminare scăzute fără a folosi blitz-ul. Camera este livrată cu un alimentator pentru încărcarea acumulatorului, care are capacitatea de 760mAh și este construit pe baza tehnologiei Li-Ion.

CALITATE IMAGINE

În majoritatea pozelor de interior se observă prezența zgomotului în imagine, chiar și în cazul unei încăperi puternic iluminate. La lumină naturală, adică în pozele de exterior, am constatat o ameliorare a zgomotului. Capacitățile video ale camerei au fost testate la rezoluția maximă de 640x480 pixeli, existând și posibilitatea utilizării uneia mai mici pentru a reduce mărimea capturii. Am remarcat posibilitatea folosirii zoom-ului optic în timpul capturii, dar și calitatea bună a materialului filmat, comprimat în format MPEG-4. Nu dispune de stabilizator de imagine și, din această cauză, este recomandată utilizarea trepiedului la apelarea funcției Safety Flash care păstrează obiectivul deschis mai multe secunde.

CONCLUZIE

Pentru obținerea unor poze de calitate se recomandă utilizarea camerei în condiții de iluminare ridicată.

Preț	Garanție	Contact
1149.9 RON	12 luni	Ultra PRO Computers

Detalii tehnice

Pixeli efectivi: **5.0MP** · Apertură: **F3.5 - F4.5** · Tip senzor: **1/2.5" CCD** · Zoom optic: **3x** · Blitz extern: **Nu** · Memorie internă: **52MB** · Tip memorie externă: **SD/MMC** · Card memorie inclus: **Nu** · LCD: **2.5"** · LCD Secundar: **Nu** · Rezoluție maximă: **2592x1944** · ISO: **Auto, 100-400** · Video / Sunet: **Da / Da** · Viewfinder: **Nu** · Alimentare: **Li-Ion** · Dimensiuni: **90x60x17.3mm** · Greutate: **133g**

Performanțe — **8.1**

Dotări: **8.5** | Calitate foto: **7.75**

Asus
W5A-G004







Asus W5A face parte din categoria ultraportabilelor care nu fac rabat la dotări şi performanţă.

PRIMA IMPRESIE

La început atenţia este captată de carcasa construită dintr-un aliaj de magneziu şi de lispa clemelor de prindere a capacului, folosindu-se în schimb un mecanism de retenţie ascuns în balamale.

PERFORMANŢE

Ecranul de 12" în format wide are rezoluţia maximă 1024x800. În marginea de sus a display-ului este încorporată o cameră Web de 1.3 megapixeli. Fotografiile au o calitate acceptabilă şi se realizează prin intermediul unei aplicaţii speciale, cu ajutorul căreia se pot face şi capturi video.

PORTABILITATE

Dacă ar fi să îl caracterizăm într-un singur cuvânt, portabilitate ar fi acela. Autonomia în mediu office nu este remarcabilă, dar îndeajuns să păstreze notebook-ul în valori acceptabile şi, ajutat de greutatea de doar 1.7kg, acesta reprezintă un partener ideal în călătorii.

DOTĂRI

Asus W5A se remarcă la capitolul dotări prin prezenţa tehnologiei Bluetooth, a cititorului de memorii sau a ecranului LCD de calitate. Trebuie menţionată prezenţa unui mouse wireless care foloseşte tehnologia radio de transmitere a semnalului, al cărui receptor este încorporat în notebook. Placa de bază este dirijată de un procesor puternic, Intel Pentium M 730, care lucrează la 1.6GHz, şi de memoria de tip SODIMM DDR2.

CONCLUZIE

Reprezintă o soluţie de calitate destinată persoanelor care nu îşi desfăşoară activitatea doar la birou.

Preţ	Garanţie	Contact
6827.24 RON	24 luni	RHS Company

Detalii tehnice

Procesor: **Intel Pentium M 730 1.6GHz** · Memorie RAM: **256MB DDR2** · Display: **12.1" WXGA** · HDD: **60GB** · USB 2.0 / Firewire: **3/1** · Dimensiuni: **305 x 220 x 29.8mm** · Greutate: **1.7kg**

Teste

Aplicaţii office	2h 17'	SiSoft Sandra 2005 CPU Dhrystone	6802Mips
Aplicaţii audio	2h 26'	SiSoft Sandra 2005 Memorie	2462MB/s
Aplicaţii 3D	1h 49'	SiSoft Sandra 2005 HDD	26MB/s
PCMark05	1695	Arhivare WinRAR	7' 42"
PCMark05 XP Startup	4.624MB/s	3DMark01	3710

Performanţe

Autonomie: **8.75** Dotări: **9.5** Performanţă: **9** **9.0**

iRiver
T20







iRiver T20 este un player mp3 portabil cu dimensiuni de invidiat, doar 14mm grosime şi o greutate de 29.5g. În plus, el poate fi utilizat şi ca reportofon, codarea fiind realizată în timp real în fomat MP3.

DOTĂRI ŞI CONSTRUCŢIE

Modelul testat de noi dispune de 512MB, suficienţi pentru a stoca până la 250 de melodii în format MP3. Pe marginile sale întâlnim butoanele de control al melodiilor şi volumului, mufa USB, cea pentru căşti, dar şi un conector Line-In, T20 fiind dotat şi cu funcţii de înregistrare. Acumulatorul Lithium Polymer se încarcă prin intermediul portului USB şi are o durată de funcţionare apropiată de 15 ore. Din dotări nu lipsesc setul de căşti şi şnurul pentru transport.

PERFORMANŢE

Pentru transferul materialului audio între calculator şi echipament este necesară instalarea aplicaţiei Media Player 10, care este livrată pe un CD. În plus, de pe site-ul iRiver se poate transfera utilitarul iRiver Plus 2 care oferă posibilitatea gestionării eficiente a muzicii, transferarea ei pe player sau identificarea melodiilor de pe calculator din bazele de date existente pe Internet. Egalizatorul de benzi dispune de mai multe presetări, dar şi de modul manual. O facilitate rar întâlnită, dar utilă este posibilitatea de a retrage mufa USB în corpul playerului atunci când aceasta nu este folosită. El arată astfel ca un player foarte compact, mufa fiind scoasă în exterior doar când este necesară conectarea la PC.

CONCLUZIE

Disponibil în două variante, 512MB (combinaţie de culori roşu-negru) sau 1GB (combinaţie de culori auriu-negru), şi cu un design deosebit, T20 oferă utilizatorului o calitate superioară a sunetului faţă de playerele mp3 care se găsesc în mod obişnuit pe piaţă.

Preţ	Garanţie	Contact
449 RON	12 luni	Skin Media

Detalii tehnice

Interfaţă: **USB 2.0** · Dimensiuni: **58x27x14.3mm** · Greutate: **29.5g** Alimentare: **USB** · Capacitate memorie: **512MB** · Formate suportate: **MP3, WMA, OGG, ASF** · Tuner FM: **Nu** · Acumulator: **Li-Pol** · Compatibilitate: **Windows 98/2000/XP, Mac OS, Linux** Înregistrare: **codare in MP3** · Extra: **Şnur**

Performanţe — **9.3**

Dotări: **9** Calitate redare: **9.5**

Canon
CanoScan LiDE60







CanoScan LiDE se doreşte a fi un scanner rapid, performant şi cu un design atrăgător. Legătura cu PC-ul este asigurată printr-un cablu USB 2.0, acesta asigurând şi alimentarea scannerului.

DOTĂRI

Panoul de comandă dispune de 4 butoane funcţionale cu ajutorul cărora se poate copia, scana, transforma în fişier .pdf sau trimite direct prin e-mail documentul scanat. Viteza de scanare pentru o pagină A4 la 300dpi este de aproximativ 30 de secunde în timp ce în cazul rezoluţiei de 600dpi timpul scanării ajunge la aproximativ 5:35 minute. Dimensiunea fişierului rezultat se apropie în acest caz de 100MB. Rezoluţia maximă (interpolată) este de 19200dpi iar cea optică este de 1200x2400dpi. O facilitate interesantă a acestui scanner este posibilitatea montării verticale, în acest fel ocupând mai puţin spaţiu pe biroul pe care este montat.

CALITATE SCANARE

Calitatea documentelor/fotografiilor scanate este bună, iar viteza de scanare este suficient de mare pentru nevoile de la birou sau de acasă. Interfaţa cu utilizatorul permite alegerea a trei moduri de scanare: simplu, avansat (pentru un mai bun control asupra rezultatului final) şi multiscan (pentru realizarea de scanări multiple). De asemenea, sunt disponibile şi setări pentru corectarea materialului scanat (în special pentru fotografii).

CONCLUZIE

Canon CanoScan LiDE 60 este soluţia ideală pentru prelucrarea documentelor sau scanarea fotografiilor pentru uz personal, dar şi pentru munca de birou. Dimensiunile compacte şi pachetul echilibrat de opţiuni recomandă acest produs chiar şi pentru utilizatorii mai pretenţioşi, deşi lipsa software-ului licenţiat pentru OCR poate fi o problemă pentru aceştia.

Preţ	Garanţie	Contact
249 RON	12 luni	Tornado Sistems

Detalii tehnice

Sursă lumină: **LED (RGB)** · Dimensiuni: **258x374x40mm** · Rezoluţie optică: **1200x2400 dpi** · Rezoluţie interpolată: **19200 dpi** · Interfaţă: **USB 2.0** · Dimensiune maximă document: **A4, 216x297** · Număr butoane: **4** · Consum: **2.5W** · Viteză examinare: **9ms** · Greutate: **1.47kg** · Compatibilitate: **Windows 98/Me/2000/XP, Mac OS10.2**

Performanţe — **7.8**

Dotări: **7.6** Calitate scanare: **8**

Transcend
T.sonic 610





T.sonic 610 este un player mp3 produs de compania Transcend, dotat cu ecran OLED cu două culori, a cărei diagonală măsoară 1".

DOTĂRI ŞI CONSTRUCŢIE

Se remarcă prin dimensiunile foarte mici şi greutatea de 28g. Aspectul aduce cu un telefon mobil de generaţie mai veche. Suportă tipurile de fişiere MP3 şi WMA, iar la înregistrare utilizează standardul necomprimat WAV. Pentru transferul rapid al informaţiilor foloseşte portul USB 2.0, prin care se realizează şi încărcarea acumulatorului.

PERFORMANŢE

În primul rând la un player mp3 se urmăreşte calitatea redării fişierelor audio care, în cazul de faţă, este acceptabilă. Creşterea calităţii se poate realiza prin apelarea egalizatorului de benzi pe cinci canale. Nu există presetări pentru acestea, ci doar o singură configuraţie setabilă manual, valabilă atâta timp cât utilizatorul rămâne în meniul corespunzător, schimbările nefiind salvate la părăsirea lui. Sistemul de operare recunoaşte echipamentul ca un dispozitiv de stocare pe USB, drivere fiind necesare doar pentru Windows 98.

CONCLUZIE

Cei 256MB se pot dovedi neîncăpători pentru utilizarea sa într-o călătorie mai lungă.

Preţ	Garanţie	Contact
383.6 RON	12 luni	Best Computers

Detalii tehnice

Interfaţă: **USB 2.0** · Dimensiuni: **70x34.5x15.5mm** · Greutate: **28g** Alimentare: **USB** · Capacitate memorie: **256MB** · Formate suportate: **MP3, WMA** · Tuner FM: **Da** · Acumulator: **Li-Pol** · Compatibilitate: **Windows 98/2000/XP, Mac OS, Linux** · Înregistrare: **Wav** · Extra: **OLED 1"**

Performanţe — **8.3**

Dotări: **8.75** Calitate redare: **8**

G-Alantic
Zooty





G-Alantic este un producător mai puţin cunoscut pe piaţa din România care, printre alte echipamente, oferă şi carcase pentru PC-uri.

DOTĂRI ŞI CONSTRUCŢIE

Carcasa, predominant de culoare albă, se conformează standardelor P4 ATX şi mATX. Un capitol la care carcasele trebuie să vină pregătite îl reprezintă răcirea componentelor. Pentru aceasta, G-Alantic Zooty este prevăzută pe laterala stângă cu o grilă în dreptul căreia se găsesc un ventilator şi un air-duct pentru direcţionarea curentului de aer. Evacuarea aerului cald se poate realiza prin cele două fante, una frontală iar cealaltă în spate sub sursă, ambele acceptând ventilatoare de 8, 9 sau 12cm.

PERFORMANŢE

Ansamblul lateral ventilator-duct se dovedeşte a fi benefic răcirii procesorului, căruia îi furnizează flux constant de aer din afara carcasei. Sursa de alimentare reuşeşte să alimenteze fără probleme plăcile de bază de ultimă generaţie, graţie utilizării mufei ATX cu 24 de pini. Este prezentă şi o mufă de alimentare a unităţilor de stocare SATA. Montarea componentelor este cea cu care ne-am obişnuit toţi, pe bază de şuruburi.

CONCLUZIE

G-Alantic Zooty se situează cu un prag mai sus faţă de carcasele de duzină pe care le întâlnim în majoritatea magazinelor IT.

Preţ	Garanţie	Contact
211 RON	12 luni	Depozitul de Calculatoare

Detalii tehnice

Putere sursă: **400W** · Ventilatoare/lăcaşuri: **1/3** · 5.25" externe: **4** · 3.5" externe: **2** · 3.5" interne: **4** · Şine de montare: **Nu** · HDD detaşabil: **Nu** · Geam lateral: **Nu** · Conectori frontali: **USB2.0, Audio**

Performanţe — **7.6**

Construcţie: **7.5** Dotări: **8**

Sapphire
ATI Radeon X550





Placa motorizată de chipset-ul Radeon X550 face parte din segmentul entry level ocupat până în prezent de modelele bazate pe X300.

DOTĂRI

Sapphire a ales răcirea pasivă a plăcii, folosind în acest scop un radiator de dimensiuni medii. Cei 256MB de memorie sunt dispuşi pe ambele părţi ale PCB-ului şi nu sunt acoperiţi de radiatoare. În cutie se găsesc două CD-uri, unul cu drivere, iar celălalt cu aplicaţia PowerDVD.

PERFORMANŢE

În majoritatea jocurilor nu a reuşit să atingă un framerate acceptabil, iar nivelul performanţelor au clasat-o în apropierea soluţilor bazate pe chip-ul 6200 de la NVIDIA. Pe parcursul testelor placa a rulat stabil, cu toate că atât radiatorul de pe GPU, cât şi memoriile s-au încălzit excesiv. În testele de overclocking am reuşit să ajungem la frecvenţele 455MHz pentru nucleu şi, respectiv, 590MHz pentru memorii. Astfel, scorul în 3DMark05 a crescut la 1971 de puncte.

CONCLUZIE

Rezoluţiile mari şi setările de calitate AA şi AF nu sunt punctul forte al plăcii, dar răcirea pasivă o recomandă celor care îşi doresc un PC silenţios.

Preţ	Garanţie	Contact
N/A	N/A	Distribuitorii Sapphire

Detalii tehnice

Chipset: **Radeon X550** · Memorie: **256MB** · Frecvenţă chipset / memorie: **400MHz / 500MHz** Interfaţă: **PCI Express x16** · Bus memorie: **128 biţi** · Conectori: **D-Sub, DVI, TV-Out**

Teste

Far Cry 1280	**22.71**	DOOM 3 1280	**12.1**
Far Cry 1024 4X/8X	**18.95**	DOOM 3 1024 4X/8X	**8.7**
UT2004 1280	**39.05**	Half Life 2 1280	**18.25**
UT2004 1024 4X/8X	**26.83**	Half Life 2 1024 4X/8X	**17.24**
AquaMark3 Default	**27248**	3DMark05 Default	**1740**

Performanţe — **1.81**

Sintetice: **0.28** Jocuri: **1.43** Dotări: **0.10**

ASUS
SDRW 0804P-D





Este o unitate externă cu care se pot scrie majoritatea mediilor optice, incluzându-le şi pe cele dual layer.

DOTĂRI ŞI CONSTRUCŢIE

Carcasa este confecţionată din aluminiu şi ascunde o unitate optică slim. Asus SDRW 0804P-D este dotat cu ambele interfeţe de mare viteză USB2.0 şi Firewire (IEEE 1394). Vitezele de inscripţionare sunt cuprinse între 2X şi 8X pentru mediile DVD+/-R şi 2.4X pentru cele dual layer. La citire unitatea recunoaşte şi mediile DVD-RAM pe care le accesează la viteza 2X. Alimentarea se realizează de la priză folosind un transformator, deoarece portul USB nu oferă puterea necesară funcţionării corecte. Ca bundle sunt oferite aplicaţiile Ulead DVD MovieFactory şi, bineînţeles, Nero pentru inscripţionare.

PERFORMANŢE

Citirea discurilor CD şi DVD s-a realizat fără probleme, unitatea având o creştere constantă a vitezei pe măsură ce laserul se apropia de exteriorul mediilor. Viteza de citire a CD-urilor depăşeşte cu puţin 24X. La testul de scriere a avut un comportament bun.

CONCLUZIE

Greutatea şi dimensiunile mici ale echipamentului îi conferă un grad ridicat de portabilitate.

Preţ	Garanţie	Contact
546.5 RON	24 luni	Depozitul de Calculatoare
546.5 RON	24 luni	RHS Company

Detalii tehnice

Interfeţe: **USB 2.0, Firewire** · Dimensiuni: **165 x 142 x 18.7mm** · Greutate: **350g** · Alimentare: **220V** Viteză maximă scriere DVD+R/RW: **8X/4X** · Viteză maximă scriere DVD-R/RW: **8X/4X** · Viteză maximă scriere DVD+R (DL): **2.4X** · Buffer: **2MB** · Timp de acces CD/DVD: **105/120ms** · Compatibilitate: **Windows Me/2000/XP, Mac OS**

Performanţe — 8.5

Dotări: **9.5** Performanţă: **8**

TRENDNet
TEW-444UB





TRENDnet TEW-444UB este o placă de reţea wireless externă, conectabilă pe portul USB.

DOTĂRI ŞI CONSTRUCŢIE

Dimensiunile dispozitivului sunt cu puţin mai mari decât ale unui memory stick, 95x22x10mm cu o greutate de 28g. Suportă standardele de reţea 802.11B/G la viteza 54Mbps. În cazul utilizării în combinaţie cu un access point TRENDnet compatibil, cum ar fi modelul TEW-450APB, viteza creşte până la 108Mbps. Conexiunea cu access point-ul se poate securiza cu chei de criptare pe 128 sau 256 biţi în mod WEP (HEX/ASCII) sau folosind facilitatea WPA (AES/TKIP). În pachet se găseşte un manual, CD-ul cu drivere şi un cablu prelungitor USB.

PERFORMANŢE

Echipamentul este livrat cu o aplicaţie de administrare a conexiunilor şi de diagnostic, cu ajutorul căreia se pot crea profile specifice fiecărei reţele la care se conectează. Pentru a fi folosit la viteză maximă este necesară utilizarea unui port USB2.0, deoarece pe USB1.1 transferul obţinut la teste nu a depăşit 680KB/s, chiar dacă conexiunea cu access point-ul s-a realizat la 54Mbps.

CONCLUZIE

Dispozitivul se adresează în special utilizatorilor de calculatoare portabile.

Preţ	Garanţie	Contact
128.7 RON	36 luni	Depozitul de Calculatoare

Detalii tehnice

Interfaţă: **USB 2.0** · Dimensiuni: **95 x 22 x 10mm** · Greutate: **28g** · Alimentare: **port USB** · Standarde suportate: **802.11b/g** · Criptare date: **WEP, WPA** · Cheie de criptare: **128/256 biti** · Consum: **450mAh** · Frecvenţă: **2.412-2.484GHz** · Extra: **Cablu prelungitor USB** · Compatibilitate: **Windows Me/2000/XP**

Performanţe — 8.5

Dotări: **8** Performanţă: **8.75**

Akasa
Evo120





Este un sistem de răcire compatibil cu toate procesoarele AMD pe Socket 754 şi 939 şi cele Intel LGA775 sau pe Socket 478.

DOTĂRI ŞI CONSTRUCŢIE

Baza de cupru are dimensiuni mici iar căldura este preluată de cele trei heat pipe-uri, de 8mm grosime şi este transferată unor lamele de aluminiu. Răcirea lor se realizează cu un ventilator de 12cm, a cărei turaţie cuprinsă între 1000 şi 2000rpm se controlează prin intermediul unui potenţiometru care se instalează într-un lăcaş PCI.

PERFORMANŢE

Instalarea cooler-ului presupune scoaterea plăcii de bază din carcasă. Montat peste un procesor Athlon64 3500+, rulând la 2.2GHz, reuşeşte să îl ţină pe acesta la maximum 41°C în regim Full Load şi 36°C în Idle. În condiţii de overclocking prestaţia lui Evo120 este remarcabilă, temperatura procesorului, alimentat cu 1.5V şi tactat la 2500MHz, stabilizându-se la 43°C. Un punct în minus îl reprezintă prestaţia sa pe platforma Intel, unde temperatura unui Pentium 4 3.6GHz a depăşit 60°C.

CONCLUZIE

Akasa Evo120 este recomandat posesorilor de platforme AMD care nu doresc un sistem extrem de silenţios.

Preţ	Garanţie	Contact
165 RON	12	pc-coolers.ro

Detalii tehnice

Compatibilitate: **Socket 478/754/939/940** · Înălţime: **154mm** · Dimensiuni ventilator (Lxlxh): **120x90x30mm** · Greutate: **530g** · Air Flow: **67.5CFM** · Turaţie ventilator: **1000-2000RPM** · Material construcţie: **Aluminiu + Cupru** · Heat pipe: **3** · Control turaţie: **Slot PCI** · Temperatură Athlon64 3500+ 2.2GHz Idle: **36** · Temperatură Athlon64 3500+ 2.2GHz Load: **41**

Performanţe — 9.5

Răcire: **10** Ergonomie: **9**

Plăci de bază

#	Model	Verdict	Chipset	FSB	Porturi USB	Porturi Firewire	LAN	S/PDIF	Notă aplicații sintetice	Notă jocuri	Notă dotări	Testat în	Preț RON
LGA775													
1	ASUS P5ND2-SLI Deluxe	**9.84**	nForce4 SLI IE+MCP-04	1066MHz	6	2	2x1000Mbit	Da	4.33	4.55	0.96	XPC67	**845**
2	MSI P4N Diamond	**9.73**	nForce4 SLI IE+MCP-04	1066MHz	6	2	2x1000Mbit	Da	4.22	4.50	1.01	XPC67	**679**
3	Foxconn 955X7AA	**9.72**	I955X+ICH7R	1066MHz	6	-	2x1000Mbit	Da	4.24	4.44	1.04	XPC68	**655**
4	Gigabyte GA-8I955X Royal	**9.71**	I955X+ICH7R	1066MHz	10	2	2x1000Mbit	Da	4.22	4.44	1.05	XPC67	**753**
5	ASUS P5LD2 Deluxe WiFi-TV	**9.58**	I945P+ICH7R	1066MHz	6	2	1000Mbit	Da	4.13	4.35	1.09	XPC67	**979**
6	Gigabyte GA-8AENXP-D	**9.53**	I925XE+ICH6R	1066MHz	11	2	2x1000Mbit	Da	4.12	4.33	1.08	XPC67	**750**
7	ASUS P5AD2-E Premium Wireless Edition	**9.50**	I925XE+ICH6R	1066MHz	6	3	2x1000Mbit	Da	4.10	4.32	1.08	XPC67	**1057**
Socket 939 - SLI High End													
1	ASUS A8N SLI Premium	**13.94**	nForce4 SLI	1000MHz	8	2	2x1000Mbit	Da	4.28	4.33/4.42	0.92	XPC69	**714**
2	MSI K8N Diamond	**13.91**	nForce4 SLI	1000MHz	6	3	2x1000Mbit	Da	4.27	4.29/4.38	0.97	XPC69	**649**
3	DFI LanParty UT nF4 SLI-D	**13.79**	nForce4 SLI	1000MHz	6	1	2x1000Mbit	Da	4.27	4.32/4.41	0.79	XPC69	**701**
4	ASUS A8N SLI Deluxe	**13.77**	nForce4 SLI	1000MHz	8	2	2x1000Mbit	Da	4.27	4.26/4.34	0.91	XPC69	**611**
5	ABIT Fatal1ty AN8 SLI	**13.73**	nForce4 SLI	1000MHz	6	1	1000Mbit	Da	4.27	4.27/4.37	0.83	XPC69	**821**
6	Gigabyte GA-K8N Ultra-SLI	**13.72**	nForce4 SLI	1000MHz	10	2	2x1000Mbit	Da	4.25	4.28/4.38	0.81	XPC69	**558**
7	MSI K8N SLI Platinum	**13.69**	nForce4 SLI	1000MHz	6	1	1000Mbit	Da	4.26	4.29/4.39	0.75	XPC69	**479**
Socket 939 - NonSLI High End													
1	MSI K8N Neo4 Platinum	**9.39**	nForce4 Ultra	1000MHz	6	1	2x1000Mbit	Da	4.30	4.29	0.80	XPC69	**455**
2	Gigabyte GA-K8N Ultra-9	**9.38**	nForce4 Ultra	1000MHz	6	2	2x1000Mbit	Da	4.28	4.32	0.79	XPC69	**462**
3	DFI LanParty UT nF4 Ultra-D	**9.37**	nForce4 Ultra	1000MHz	6	1	2x1000Mbit	Da	4.29	4.32	0.76	XPC69	**590**
4	ABIT AN8 Ultra	**9.27**	nForce4 Ultra	1000MHz	6	3	1000Mbit	Da	4.28	4.27	0.72	XPC69	**491**
5	ASUS A8N-E	**9.25**	nForce4 Ultra	1000MHz	8	-	1000Mbit	Da	4.31	4.30	0.64	XPC69	**386**
6	Foxconn NF4UK8AA-8EKRS	**9.20**	nForce4 Ultra	1000MHz	4	1	1000Mbit	Da	4.31	4.28	0.61	XPC69	**286**
7	Albatron K8NF4U7	**9.12**	nForce4 Ultra	1000MHz	4	-	1000Mbit	Da	4.28	4.27	0.57	XPC69	**369**
Socket 939 - SLI Mainstream													
1	Foxconn NF4SK8AA-8EKRS	**13.69**	nForce4 SLI	1000MHz	4	-	2x1000Mbit	Da	4.30	4.27/4.40	0.72	XPC69	**465**
2	ASUS A8N SLI	**13.68**	nForce4 SLI	1000MHz	8	2	1000Mbit	Da	4.27	4.29/4.40	0.72	XPC69	**490**
3	ABIT AN8 SLI	**13.63**	nForce4 SLI	1000MHz	6	3	1000Mbit	Da	4.27	4.26/4.35	0.74	XPC69	**711**
4	MSI K8N SLI-F	**13.61**	nForce4 SLI	1000MHz	6	1	1000Mbit	Da	4.26	4.29/4.38	0.68	XPC69	**399**
5	Gigabyte GA-K8N Pro-SLI	**13.57**	nForce4 SLI	1000MHz	8	2	1000Mbit	Da	4.28	4.24/4.33	0.72	XPC69	**444**
Socket 939 - NonSLI Mainstream													
1	EPoX 9NPA+	**9.28**	nForce4	1000MHz	6	2	1000Mbit	Da	4.28	4.32	0.68	XPC69	**403**
2	Abit AN8	**9.21**	nForce4	1000MHz	6	3	1000Mbit	Da	4.23	4.26	0.72	XPC69	**562**
3	MSI K8N Neo4-F	**9.19**	nForce4	1000MHz	4	-	1000Mbit	Da	4.27	4.29	0.63	XPC69	**325**
4	ECS nFORCE4-A939	**9.15**	nForce4	1000MHz	4	-	1000Mbit	Da	4.27	4.28	0.60	XPC69	**300**
5	ABIT AX8	**9.14**	VIA K8T890+VT8237	1000MHz	6	2	1000Mbit	Da	4.25	4.24	0.65	XPC69	**473**
6	Gigabyte GA-K8NF-9	**9.05**	nForce4-4X	800MHz	6	2	1000Mbit	Da	4.22	4.16	0.66	XPC69	**356**
7	Gigabyte GA-K8VT890-9	**9.04**	VIA K8T890+VT8237R	1000MHz	4	-	1000Mbit	Nu	4.28	4.28	0.49	XPC69	**357**
8	Albatron K8X890 Pro	**9.02**	VIA K8T890+VT8237R	1000MHz	4	-	1000Mbit	Nu	4.25	4.27	0.49	XPC69	**348**
9	AsRock 939Dual-SATA2	**8.86**	ULi M1695+M1567	1000MHz	4	-	100Mbit	Nu	4.20	4.19	0.47	XPC69	**N/A**

CONCURS

VALABILITATEA PROMOŢIEI 01.09-31.12.2005



CD-R 700MB / 80min
SLIM



CD-R 800MB / 90min
CAKE 10



CD-R 700MB / 80min
CAKE 10



CD-RW 700MB 12x
CAKE 10



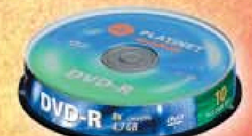
CD-R 700MB / 80min
CAKE 25



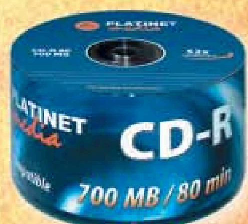
DVD-R 4,7 GB 8x
CAKE 25



CD-R 700MB / 80min
CAKE 50



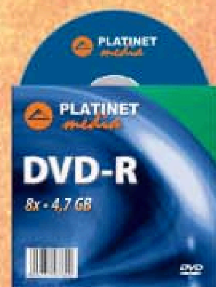
DVD-R 4,7 GB 8x
CAKE 10



CD-R 700MB / 80min
SPINDLE 50



DVD+R 4,7 GB 8x
SLIM



DVD-R 4,7 GB 8x
SAFE PACK

ÎNTRĂ ÎN UNIVERSUL MEDIA CU...



PLATINET media



MARELE PREMIU

Sistem calculator:
Monitor: LCD 17": e-Yama 17jn1
Procesor: AMD Sempron 2600+
Placă de bază: ASRock K7VT4APRO/A/ASR
Placă video: R9550 128MB
Memorie: 512MB DDR 400
Hard Disc: HDD7 80GB 7200
FDD: 1.44MB 3.5"
Writer: LiteOn DVD±R/RW/DL x16
Accesorii: Omega tastatură PS/2,
Omega mouse optic PS/2

Writer Intern
SAMSUNG DVD-/+R RW
16x16x Double Layer
BULK+SOFT TS-H552U

MP3 Player
Omega Freestyle
FS 110 256MB, USB 2.0

Trimite: 3x



capace de pe cake-urile PLATINET media şi poţi câştiga lunar prin tragere la sorţi unul din produsele de mai sus.

Regulamentul promoţiei disponibil pe:



DISTRIBUTION GROUP
www.platinet.ro

Tuner TV

		Verdict	Chip	Notă imagine	Notă captură	Notă dotări	Notă accesorii	Notă documentație	Testat în	Preț RON
Tuner TV Intern Hardware MPEG-2										
1	PowerColor Theater 550Pro	**92.9**	Ati Theater 550Pro	96	95	85	92	90	XPC70	**329**
2	Leadtek WinFast PVR2000	**91.8**	Conexant CX23880	92	91	95	90	91	XPC70	**329**
3	AVerMedia AverTV PVR	**86.8**	Conexant CX23882	88	87	80	90	88	XPC70	**325**
4	Hauppauge! WinTV-PVR 350	**83.9**	Philips SAA7115HL	86	84	82	80	86	XPC70	**411**
5	V-Stream MCE200 Deluxe	**81.0**	Conexant CX23880	83	80	70	87	85	XPC70	**230**
6	Prolink PixelView PlayTV@P7000	**80.8**	Conexant CX23880	83	83	65	80	92	XPC70	**267**
7	GeCube TV Cinemaster 550 Pro	**74.0**	Ati Theater 550Pro	70	65	85	78	90	XPC70	**N/A**
Tuner TV Mainstream										
1	Leadtek WinFast TV2000 XP Expert	**92.2**	Conexant CX23881	94	93	90	90	91	XPC70	**219**
2	ASUS MyCinema P7131 Dual	**89.3**	Philips 7131E	91	89	85	90	90	XPC70	**273**
3	Genius VideoWonder ProTV	**83.5**	Philips SAA7135HL	87	85	65	88	89	XPC70	**148**
4	Compro VideoMate TV Gold+ II	**83.1**	Philips SAA7134HL	84	80	80	87	88	XPC70	**248**
5	V-Stream Xpert TV-PVR	**80.3**	Conexant 878A	84	79	65	87	86	XPC70	**366**
6	InnoDV SmartTV	**70.8**	Conexant 878A	76	75	45	70	82	XPC70	**106**
7	Jetway Magic TV-PVR	**56.3**	Conexant 878A	50	50	75	40	90	XPC70	**151**
Tuner TV Extern										
1	Leadtek WalkieTV	**86.1**	USB2.0	91	90	65	90	85	XPC70	**379**
2	AverMedia AverTV USB2.0 Plus	**84.9**	USB2.0	90	90	55	91	90	XPC70	**439**
3	Leadtek WinFast TV USB II Deluxe	**83.9**	USB2.0	87	83	70	90	89	XPC70	**349**
4	Hercules Smart TV USB2	**80.9**	USB2.0	88	82	55	84	90	XPC70	**265**
5	Hauppauge! WinTV-PVR USB2	**79.5**	USB2.0	83	82	65	75	90	XPC70	**418**
6	Prolink PixelView PlayTV 400 USB	**76.9**	USB2.0	85	82	50	72	85	XPC70	**186**
7	Compro VideoMate U900	**70.3**	USB2.0	70	67	40	95	89	XPC70	**330**
8	Kworld USB2.0 Combo TV BOX	**66.7**	USB2.0	65	62	65	70	83	XPC70	**284**

Monitoare LCD 17”

		Verdict	Contrast	Luminozitate	Timp de răspuns	Conectare	Consum maxim	Extra	Testat în	Preț RON
1	Eizo FlexScan L578	**9.8**	1000:1	250cd/m²	16ms	DVI, D-Sub	50W	Boxe stereo 2x2W, Hub USB, Mufă căști	XPC64	**2487**
2	Samsung SyncMaster 173P	**9.6**	700:1	270cd/m²	25ms	DVI, D-Sub	40W	Pivot	XPC64	**1489**
3	LG Flatron L1780U	**9.4**	500:1	250cd/m²	12ms	DVI, D-Sub	40W	Pivot	XPC64	**1482**
4	BenQ FP71E+	**9.3**	500:1	300cd/m²	8ms	DVI, D-Sub	50W	Boxe stereo 2x2W, Mufă căști	XPC64	**1398**
5	AG Neovo M-17	**9.2**	400:1	300cd/m²	16ms	DVI, D-Sub	50W	Pivot, Boxe stereo 2x2W, Mufă căști, Hub USB	XPC64	**1049**
6	Samsung SyncMaster 172X	**9.1**	500:1	270cd/m²	12ms	DVI, D-Sub	40W	-	XPC64	**1277**
7	Samsung SyncMaster 730MP	**9.0**	450:1	200cd/m²	16ms	DVI, D-Sub	55W	Hub USB, Card reader, Tuner TV, boxe 2x5W, Telecomandă	XPC64	**2408**
8	LG Flatron L1730B	**8.7**	550:1	240cd/m²	12ms	DVI, D-Sub	40W	Pivot	XPC64	**1000**
9	LG Flatron L1740B	**8.6**	550:1	240cd/m²	12ms	D-Sub	40W	-	XPC64	**1379**
10	Philips Brillance 170P5ES	**8.6**	450:1	240cd/m²	16ms	DVI, D-Sub	33W	Boxe stereo 2x2W, Mufă căști, Pivot	XPC64	**1344**
11	Iiyama E-yama 17NE1-S	**8.5**	350:1	350cd/m²	14ms	D-Sub	51W	Boxe stereo 2x2.5W	XPC64	**899**
12	BenQ FP71G	**8.4**	450:1	260cd/m²	12ms	D-Sub	40W	-	XPC64	**952**

Monitoare LCD 19”

		Verdict	Contrast	Luminozitate	Timp de răspuns	Conectare	Consum maxim	Extra	Testat în	Preț RON
1	NEC 1970GX	**8.26**	700:1	400cd/m²	8ms	D-SUB, DVI-D	54W	Hub USB, Pivot	XPC70	**2397**
2	ViewSonic VX924	**8.06**	550:1	270cd/m²	3ms	D-SUB, DVI-D	35W	-	XPC70	**1769**
3	BenQ FP91V+	**8.00**	450:1	400cd/m²	6/8ms	D-SUB, DVI-D	60W	Boxe stereo surround 2x2W	XPC70	**1799**
4	Samsung SyncMaster 930BF	**7.83**	700:1	270cd/m²	4ms	D-SUB, DVI	38W	-	XPC70	**1492**
5	Samsung SyncMaster 950B	**7.80**	700:1	270cd/m²	8ms	D-SUB, DVI	38W	-	XPC70	**1545**
6	Iiyama ProLite E481S	**7.77**	700:1	300cd/m²	8ms	D-SUB, DVI	40W	Boxe stereo 2x2W	XPC70	**1712**
7	Samsung SyncMaster 913N	**7.60**	700:1	300cd/m²	8ms	D-SUB	38W	-	XPC70	**1396**
8	Philips 190B6	**7.60**	600:1	250cd/m²	8ms	D-SUB, DVI	40W	Hub USB, Boxe stereo 2x2W	XPC70	**1611**
9	AG Neovo X-19 AV	**7.57**	700:1	250cd/m²	16ms	D-SUB, DVI, S-Video, CVBS	48W	Ecran antireflex NeoV	XPC70	**2409**
10	Belinea 10 1925	**7.57**	500:1	270cd/m²	8ms	D-SUB, DVI	50W	Hub USB, Boxe stereo 2x1W	XPC70	**1339**
11	BenQ FP91GX	**7.53**	550:1	270cd/m²	4ms	D-SUB, DVI-D	40W	-	XPC70	**1548**
12	AG Neovo E-19 A	**7.53**	700:1	300cd/m²	16ms	D-SUB, DVI	55W	Boxe stereo 2x1W, Ecran de protecție	XPC70	**1759**
13	LG 1980Q	**7.37**	500:1	250cd/m²	8ms	D-SUB, DVI-D	43W	-	XPC70	**2000**
14	Philips 190X5FB	**7.30**	500:1	250cd/m²	12ms	D-SUB	35W	Boxe stereo 2x3W	XPC70	**1756**
15	AG Neovo F-419	**7.20**	500:1	250cd/m²	12ms	D-SUB, DVI	40W	-	XPC70	**1154**
16	LG 1950S	**7.17**	500:1	250cd/m²	12ms	D-SUB	43W	Boxe stereo 2x1W	XPC70	**1493**

Placi video PCI Express

		Verdict	Chip grafic	Frecvență GPU	Cantitate memorie	Magistrală memorie	Frecvență memorie	Conectori	VIVO	Notă aplicații sintetice	Notă jocuri	Notă dotări	Testat în	Preț RON
HIGH END														
1	ASUS Extreme N7800GTX TOP/2DHTV	**9,13**	GeForce 7800 GTX	486MHz	256MB	256 biți	1350MHz	2xDVI	Da	0,99	7,99	0,15	XPC68	**2412**
2	Leadtek WinFast PX7800GTX TDH Extreme	**9,03**	GeForce 7800 GTX	490MHz	256MB	256 biți	1250MHz	2xDVI	Da	0,93	7,95	0,15	XPC70	**2299**
3	ATI Radeon X1800 XT	**8,94**	Radeon X1800 XT	625MHz	512MB	256 biți	1500MHz	2xDVI	Da	0,93	7,91	0,1	XPC70	**N/A**
4	Leadtek Winfast PX 7800 GTX TDH	**8,74**	GeForce 7800 GTX	430MHz	256MB	256 biți	1200MHz	2xDVI	Da	0,93	7,66	0,14	XPC68	**2098**
5	GeCube ATI Radeon X1800XL	**8,09**	Radeon X1800XL	500MHz	256MB	256 biți	1000MHz	2xDVI	Da	0,85	7,12	0,12	XPC70	**1699**
6	HIS Radeon X850XT PE IceQ II	**7,87**	Radeon X850 XT PE (R480)	540MHz	256MB	256 biți	1174.5MHz	2xDVI	Da	0,82	6,91	0,14	XPC68	**2038**
7	Sapphire Radeon X850 XT Platinum Edition	**7,40**	Radeon X850 XT PE (R480)	540MHz	256MB	256 biți	1174.5MHz	2xDVI	Da	0,8	6,46	0,14	XPC63	**2157**
8	ASUS Extreme AX800XT Platinum	**7,27**	Radeon X800 XT PE (R423)	519.75MHz	256MB	256 biți	1120.50MHz	2xDVI	Da	0,79	6,33	0,15	XPC63	**2685**
9	Leadtek WinFast PX6800 Ultra TDH	**7,17**	GeForce 6800 Ultra	425MHz	256MB	256 biți	1100MHz	2xDVI	Nu	0,77	6,27	0,13	XPC63	**N/A**
10	GeCube Radeon X800 XL	**6.79**	Radeon X800 XL (R430)	398.25MHz	256MB	256 biți	999MHz	DVI+D-Sub	Nu	0,7	5,98	0,11	XPC65	**1099**
11	Leadtek WinFast PX6800 GT TDH	**6,61**	GeForce 6800 GT	350MHz	256MB	256 biți	1000MHz	2xDVI	Nu	0,66	5,82	0,13	XPC63	**1299**
12	PowerColor X800 XL	**6,36**	Radeon X800 XL (R430)	398.25MHz	256MB	256 biți	985.50MHz	2xDVI	Da	0,69	5,54	0,13	XPC63	**1446**
MAINSTREAM														
1	ATI Radeon X800GTO	**6,21**	Radeon X800 (RV423)	400MHz	256MB	256 biți	980MHz	DVI+D-Sub	Nu	0,67	5,45	0,09	XPC70	**N/A**
2	GeCube Radeon X800 GTU3	**5,64**	Radeon X800 (RV423)	500MHz	256MB	256 biți	1000MHz	DVI+D-Sub	Nu	0,66	4,88	0,1	XPC70	**799**
3	GeCube Radeon X800	**5,48**	Radeon X800 (RV430)	400MHz	128MB	256 biți	700MHz	DVI+D-Sub	Nu	0,61	4,76	0,11	XPC69	**736**
4	Leadtek WinFast PX6600 GT TDH Extreme Version	**5,09**	GeForce 6600 GT	550MHz	128MB	128 biți	1120MHz	DVI+D-Sub	Nu	0,58	4,39	0,12	XPC63	**699**
5	ASUS Extreme N6600GT Silencer	**5,01**	GeForce 6600 GT	500MHz	256MB	128 biți	1000MHz	DVI+D-Sub	Nu	0,57	4,33	0,11	XPC69	**N/A**
6	PixelView GeForce 6600 GT	**4,81**	GeForce 6600 GT	500MHz	128MB	128 biți	1000MHz	DVI+D-Sub	Nu	0,53	4,16	0,12	XPC63	**752**
7	Gigabyte GV-NX66T128D	**4,63**	GeForce 6600 GT	500MHz	128MB	128 biți	1000MHz	DVI+D-Sub	Nu	0,53	4,08	0,13	XPC63	**607**
8	GeCube Game Buster Radeon X700 Pro Heat-Pipe	**3,44**	Radeon X700 Pro (RV410)	425.25MHz	128MB	128 biți	864MHz	DVI+D-Sub	Nu	0,49	2,84	0,11	XPC63	**N/A**
9	Gigabyte GV-RX70P128D	**3,42**	Radeon X700 Pro (RV410)	425.25MHz	128MB	128 biți	864MHz	DVI+D-Sub	Nu	0,49	2,81	0,12	XPC63	**577**
10	PixelView GeForce 6600 Golden Limited	**3,20**	GeForce 6600	299MHz	256MB	128 biți	599MHz	DVI+D-Sub	Nu	0,35	2,73	0,12	XPC63	**569**
11	ASUS Extreme N6600	**3,06**	GeForce 6600	300MHz	128MB	128 biți	550MHz	DVI+D-Sub	Nu	0,34	2,6	0,12	XPC63	**616**
12	Sparkle GeForce 6600	**3,05**	GeForce 6600	299MHz	128MB	128 biți	552MHz	DVI+D-Sub	Nu	0,33	2,61	0,11	XPC63	**446**
13	Chaintech GeForce 6600	**2,95**	GeForce 6600	299MHz	128MB	128 biți	552MHz	DVI+D-Sub	Nu	0,34	2,51	0,1	XPC63	**412**
14	Club3D GeForce 6600	**2,94**	GeForce 6600	300MHz	256MB	128 biți	500MHz	DVI+D-Sub	Nu	0,32	2,5	0,12	XPC63	**581**
ENTRY LEVEL														
1	Leadtek WinFast PX6200 TD	**1,94**	GeForce 6200	300MHz	128MB	128 biți	550MHz	DVI+D-Sub	Nu	0,25	1,58	0,11	XPC63	**335**
2	Club3D GeForce 6200	**1,93**	GeForce 6200	300MHz	128MB	128 biți	500MHz	DVI+D-Sub	Nu	0,24	1,57	0,12	XPC63	**426**
3	Sparkle GeForce 6200	**1,92**	GeForce 6200	300MHz	128MB	128 biți	500MHz	DVI+D-Sub	Nu	0,24	1,57	0,11	XPC63	**373**
4	Sapphire Radeon X550	**1,81**	Radeon X550	400MHz	256MB	128 biți	500MHz	DVI+D-Sub	Nu	0,28	1,43	0,10	XPC70	**N/A**
5	GeCube Radeon X300	**1,45**	Radeon X300 (RV370)	324MHz	128MB	128 biți	391MHz	DVI+D-Sub	Nu	0,20	1,17	0,08	XPC63	**N/A**
6	Gigabyte GV-RX30S128D	**1,12**	Radeon X300 SE (RV370)	324MHz	128MB	64 biți	391MHz	DVI	Nu	0,16	0,86	0,10	XPC63	**299**

DVD Writere

		Verdict	Citire DVD	Scriere DVD-R/RW	Scriere DVD+R/RW	Scriere DVD DL	Scriere DVD-RAM	Conectere	Buffer	Notă CD	Notă DVD	Dotări	Testat în	Preț RON
1	PLEXTOR PX-716UF	**2.61**	16X	16X4X	16X8X	4X	-	USB 2.0, FIREWIRE	8MB	2,30	2,50	3,35	XPC65	**979**
2	PLEXTOR PX-716A	**2,58**	16X	16X4X	16X8X	4X	-	IDE	8MB	2,23	2,53	3,25	XPC61	**515**
3	NEC ND-3540	**2.49**	16X	16X6X	16X8X	6X	-	IDE	2MB	2,31	2,45	2,90	XPC66	**208**
4	ASUS DRW-1604P	**2,43**	16X	16X4X	16X4X	4X	-	IDE	2MB	2,29	2,45	2,60	XPC59	**230**
5	PLEXTOR PX-712A	**2,41**	16X	8X4X	12X4X	-	-	IDE	8MB	2,42	2,53	2,10	XPC59	**403**
6	LiteOn SOHW-1633S	**2,41**	16X	8X4X	16X4X	2.4X	-	IDE	2MB	2,42	2,51	2,12	XPC59	**329**
7	MSI DR16-B	**2,39**	16X	16X4X	16X4X	2.4X	-	IDE	2MB	2,44	2,32	2,50	XPC59	**N/A**
8	LG GSA-4160B	**2,39**	16X	8X4X	16X4X	2.4X	5X	IDE	2MB	2,37	2,39	2,37	XPC59	**372**

Preţurile specificate sunt cele în vigoare la data publicării în revistă.
Nu ne asumăm responsabilitatea pentru modificările de preţuri survenite ulterior.

HARDMAIL

CU OCHII PE FORUM!

Puteţi citi aici cele mai interesante întrebări şi răspunsuri apărute pe forumul site-ului www.xtrempc.ro. Vă aşteptăm ca de obicei să participaţi alături de noi la discuţii despre domeniul hardware.

FORUM: Unităţi optice

Nu pot scrie decât DVD-RW

Am o unitate optică DVD Writer Teac şi de ceva vreme nu mai poate scrie DVD-uri, decât DVD-RW, şi m-am gândit că dacă formatez harddisk-ul ar trebui să se rezolve problema (având în vedere că la început a mers foarte bine). Însă, chiar şi după un format, tot nu merge să scriu DVD-uri simple. Simptomele: învârte disk-ul şi pe urmă îl "scapă" şi face un astfel de spin-up de vreo cinci ori până când zice ceva de genul "disk changed" şi mă anunţă că procesul de scriere a eşuat, însă mediile optice nu păţesc nimic. ***Stef666***

Acelaşi lucru îl păţesc şi eu, se opreşte imediat după "caching files" şi nu mai face absolut nimic. *zme-ul*

Îţi recomand să-ţi faci un update la firmware la DVD Writer şi să fii atent să fie versiunea exactă pentru unitatea ta. Fă rost şi de ultima versiune a aplicaţiei Nero Burning ROM, din câte ştiu este cea de-a şaptea. ***KalKo***

I-am făcut update de firmware şi merge bine, dar ca efect secundar văd că scoate tot felul de sunete, înalte şi joase, atunci când intră tray-ul înăuntru şi mai face şi acel mic spin. Poţi să juri că este stricat pentru că face nişte sunete ciudate. În orice caz, sunetele nu sunt foarte mari, deci nu prea îmi pasă acum, că merge bine. *Stef666*

FORUM: Plăci de bază

Probleme cu voltajul la ASUS

Am o placă de bază ASUS A7N8X-E Deluxe cu procesor AthlonXP 2200+, 256MB DDR, placă video GeForce Ti4200. Problema o reprezintă voltajul de 3,3V care îmi scade drastic până la 2,7V. Acest lucru duce la restartări repetate ale sistemului. ***ak37eu***

Înclin să cred că sursa de alimentare este vinovată, deşi ar trebui să verifici şi placa de bază. Ai instalat de curând în calculator ceva consumator mare de curent, cum ar fi o placă video cu alimentare separată? *Tiger*

Sunt de aceeaşi părere: verifică-ţi sursa de alimentare. Adică încearcă cu alta, să vezi dacă se comportă la fel. Dacă da, ar fi cazul să te duci cu placa de bază în service.
IL Dotore

Ca să mai elimini din cauze, priveşte atent pe placa de bază (eventual cu o lanternă) şi vezi dacă nu ai cumva condensatori crăpaţi sau care scapă lichid. *bubulinu*

În urmă cu două zile am zis să trec la o depanare mai minuţioasă şi am observat că mufa în care intră alimentarea pentru placa de bază se încinge. Este destul de ciudat. Cred că o să schimb sursa, are vreo trei ani vechime. Poate i-a venit sorocul. ***ak37eu***

>>> FIRMWARE PENTRU DVD WRITER >>>

Autor: driv3r_wrc@yahoo.com

Am o problemă cu o unitate optică DVD Writer produsă de LG, modelul GSA 4082-B. Acesta nu poate scrie medii optice DVD dual layer. Un prieten mi-a sugerat să fac update la firmware ca unitatea să recunoască mediile dual layer. Este posibil?

XtremPC: Acest tip de operaţiune rezolvă probleme legate de recunoaşterea mediilor dual layer doar în unele cazuri. Din păcate, unitatea ta nu poate fi modificată prin update de firmwire. Modelul LG GSA 4082-B nu suportă firmware-ul de la 4120 care este capabil de scrierea acestor medii. Totuşi, îţi sugerez să apelezi cu încredere la serviciul de suport tehnic al companiei LG.

>>> SETĂRI PENTRU PLACA VIDEO >>>

Autor: Dacian Călin

În urmă cu câtva timp mi-am schimbat placa de bază de la un ECS KT600A la ASUS A7N8X-X. Nu ştiu ce se întâmplă, dar nu mai am activată funcţia Side Band Adressing. Pe placa ECS KT600A îmi arăta în aplicaţiile Everest şi NVTweak că era activă. Am verificat cu NiBitor BIOS-ul plăcii şi este activă atât Fast Write, cât şi Side Band Adressing. Aş vrea să ştiu de ce se întâmplă aşa şi cum o pot activa? Are impact asupra performanţei? Mai am o problemă: 3DMark05 îmi arată că placa funcţionează pe al doilea slot PCI, la fel şi NVTweak.

XtremPC: Funcţia SBA îţi aduce un spor de performanţă insesizabil, dar îţi poate crea şi probleme câteodată. Funcţia Fast Write se află în aceeaşi situaţie. Dacă nu o poţi activa din BIOS, înseamnă că ASUS nu a inclus această opţiune în meniuri. Încearcă să faci update la BIOS, poate se rezolvă în acest fel. În orice caz nu are impact marcant asupra performanţelor. De multe ori programele de diagnostic nu raportează corect componentele sau modul de funcţionare al acestora. Funcţionarea plăcii video în mod PCI se traduce prin scăderea drastică a performanţelor. Practic, nici un joc nu se poate juca fluent în rezoluţia 1024x768, dacă este folosită în mod PCI.

>>> SURSĂ INSUFICIENTĂ >>>

Autor: Mircea Adrian

Am următoarea configuraţie: placă de bază Jetway V266B, procesor AMD Athlon XP 1800+, 256MB de memorie, placă video cu chipset GeForce2, HDD 60GB, placă de sunet Creative, placă USB, placă de reţea şi un tuner TV Leadtek DV2000. Problema este că sistemul se resetează singur şi nu se mai aprinde decât după câteva încercări. Se mai întâmplă să se blocheze când intră în Windows. Menţionez că am o sursă de 350W.

XtremPC: Problemele tale pot fi cauzate de sursa de alimentare. Fie s-a defectat, fie nu face faţă cerinţelor sistemului. Înainte să îţi achiziţionezi altă sursă, verifică PC-ul cu sursa unui prieten. Să fie ceva pe la 400W. Pentru a verifica dacă sursa actuală nu este defectă, scoate din calculator placa de sunet, cea USB, tunerul TV şi unităţile optice şi testează în acest fel stabilitatea.

>>> OVERCLOCKING SIGUR? >>>

Autor: pawky4ppp@yahoo.com

Aş dori să ştiu căror riscuri îmi supun procesorul AMD Athlon XP 2600+ (Barton) dacă am pus multiplicatorul la 12.5x. Acum procesorul apare ca 2800+. Mai vreau să ştiu care este cea mai "sigură" modalitate de overclocking.

XtremPC: La ridicarea frecvenţelor de funcţionare a oricărei componente apare riscul ca aceasta să se defecteze. Rating-ul 2800+ este mic şi nu te expui astfel la riscuri prea mari. Urmăreşte temperatura procesorului ca aceasta să rămână sub 60 de grade în Full Load. Dacă atinge această valoare, instalează un ventilator de sistem care să scoată aerul din carcasă şi, dacă nu se rezolvă în acest fel, schimbă cooler-ul cu unul mai performant. Modalitate sigură de OC nu există, iar cea mai "sigură" o reprezintă ridicarea multiplicatorului din BIOS.

>>> CALITATE TV-OUT >>>

Autor: Ciobotă Ionuţ

Mi-am achiziţionat un televizor nou, care este de aproape patru ori mai mare decât monitorul şi am conectat placa video la el. Toate bune şi frumoase, dar scrisul mic nu se vede bine şi nici nu merge mai mult de 60Hz chiar dacă televizorul "ştie" 100Hz. Cel mai tare mă deranjează faptul că scrisul este aproape ilizibil. Întrebarea mea ar fi: ce pot face să am pe televizorul meu mare o calitate bună?

XtremPC: Pe televizor nu vei obţine o calitate comparabilă cu cea a unui monitor, indiferent de tipul de conectare folosit. Pe toate televizoarele caracterele sunt foarte greu descifrabile. Semnalul TV în format PAL, corespunzător ţării noastre, are frecvenţa de 50Hz. Dacă vrei să creşti această frecvenţă foloseşte semnalul NTSC (Japonia, America) care lucrează la 60Hz, dar trebuie ca şi televizorul să suporte acest tip de semnal, în caz contrar imaginea va fi alb-negru. Totuşi, pe televizor filmele se văd mult mai bine decât pe calculator.

hobby



Liviu Mihai

Comercializarea unei iluzii

Antivirușii care ar trebui să ne ofere securitate sunt ei înșiși vulnerabili.

Îmi amintesc o știre din urmă cu ceva timp care, citând rezultatele unui studiu, statua faptul că un calculator conectat la Internet fără antivirus instalat nu rezistă neinfectat mai mult de 20-30 de minute. De-a dreptul îngrijorător! Dincolo de amenințarea reală a virușilor și a celorlalte pericole pe care Internetul le ascunde, nu pot să nu remarc efectul, urmărit sau nu, pe care o astfel de știre îl poate avea asupra utilizatorilor. Primul lucru pe care îl faci după ce citești o asemenea știre este să-ți procuri un antivirus. Și nu orice antivirus, ci unul bun, chiar dacă este mai scump. Expresia antivirus bun capătă un sens aparte acum, când lista antivirușilor afectați de propriile găuri de securitate ia proporții. Aproape toți antivirușii cunoscuți conțin găuri de securitate de pe urma cărora o persoană rău intenționată poate profita. Este adevărat că vulnerabilitățile descoperite sunt reparate mai devreme sau mai târziu. Însă nu pot să nu mă întreb de ce mai plătesc pentru un produs care în loc să îmi protejeze date de pe calculator este el însuși un risc.

Viruși, Spyware, Spam. Pentru utilizatori acestea sunt câteva dintre riscurile pe care o conexiune la Internet le presupune. Însă pentru producătorii de antiviruși riscurile la care sunt supuși utilizatorii se traduc în profit. Mai mulți viruși înseamnă mai mulți bani pentru producători. Adepții teoriilor conspiraționiste susțin chiar că producătorii de antiviruși, din când în când, mai risipesc câțiva viruși pentru a-și crește vânzările. Acuzații grave, fără îndoială, însă credeți că baiatului de la deratizare îi este greu să arunce câțiva gândaci la plecare?

Marketingul joacă și el un rol important în promovarea și vânzarea antivirușilor. Cea mai bună strategie pentru a-i convinge pe utilizatori să cumpere un antivirus este aceea de a-i speria. Sau de a le promite că sunt protejați și împotriva altui pericol, în speță Spyware-ul, pe care antivirușii ar fi trebuit să-l elimine de la bun început.

La ediția din acest an a CERF am putut purta o discuție pe această temă cu Sergey Babushkin, Regional Sales Manager al companiei Kaspersky Labs. Acesta nu a ascuns faptul că, de exemplu, Spyware-ul constituie un pretext pentru comercializarea unui produs suplimentar sau pentru creșterea prețului unei suite de securitate. Așa că pe lista de plângeri pe care o putem adresa producătorilor de antiviruși, pe lângă găurile de securitate pe care le conțin (unele produse), putem trece și faptul că plătim suplimentar pentru evitarea unui pericol pe care nu au fost capabili să-l elimine de la bun început.

Și cum aproape că nu există ramură a domeniului IT în care să nu fie prezentă și Microsoft, compania cu rădăcini în Silicon Valley își va face pe viitor simțită prezența și pe piața antivirușilor, utilizând probabil tehnologia pe care a cumpărat-o de la compania românească GeCad. Client Protection este numele viitoarei suite de securitate în care Microsoft va include un Antivirus și un AntiSpyware (de ce să vinzi doar un antivirus când există și Spyware de pe urma căruia să profiți, nu-i așa?). În acest caz, aparte de ceilalți antiviruși prezenți pe piață, mai există o problemă care nu poate fi trecută cu vederea: Microsoft vinde un produs care profită de pe urma deficiențelor propriului sistem de operare. Dacă ceilalți antiviruși își câștigă pâinea de pe urma securității precare a sistemelor Windows, de ce nu ar scoate și Microsoft profit din carențele propriului sistem de operare? Iar utilizatorii, întocmai contribuabililor disciplinați, plătesc suplimentar pentru servicii ineficiente, de care ar fi trebuit să beneficieze de la bun început.

ULTIMA ORĂ

NOUTĂŢILE CARE MERITĂ TOATĂ ATENŢIA

HBO ATACĂ BITTORRENT

File Sharing cu piedici

Cunoscutul post de televiziune american a fost nevoit să adopte măsuri radicale pentru a limita transferul filmelor şi serialelor proprii prin intermediul reţelelor peer-to-peer. Este şi cazul unui nou serial, intitulat Rome. Acesta a devenit recent subiect de schimb pentru utilizatorii de BitTorrent. Pentru a îngreuna descărcarea serialului, HBO a asaltat trackerele cu informaţii false. Acesta, în locul serialului aferent, le transmite utilizatorilor fişiere inutile. Clienţii de BitTorrent detectează în anumite cazuri că este vorba de informaţii false şi caută peer-uri alternative, însă chiar şi aşa descărcarea fişierelor este mult îngreunată. Deşi nu este prima acţiune de acest gen a postului american de televiziune, este de departe cea mai elaborată şi cea mai eficientă de până acum.



RĂZBOIUL MOTOARELOR DE CĂUTARE

Google indexează cele mai multe pagini

Yahoo! a încercat în ultima vreme să-şi pună într-o lumină favorabilă propriul motor de căutare prin anunţarea numărului de pagini indexate. Cum era de aşteptat, reacţia celor de la Google nu a întârziat să apară, aceştia anunţând un index care îl depăşeşte cu mult pe cel dat publicităţii de Yahoo! Însă, cu aceeaşi ocazie, Google a devenit primul motor care a recunoscut stupiditatea ideii ce stă la baza publicării indexului. Şi aceasta din două motive. În primul rând nu există o metodă general valabilă de contorizare a acestuia şi în al doilea rând din cauza irelevanţei numărului de rezultate. Degeaba sunt afişate sute de mii de rezultate dacă utilizatorul nu găseşte printre acestea informaţia care îl interesează. De aceea, pentru a avea ultimul cuvând în această problemă, Google a anunţat că, deşi are cel mare index, nu îl va mai afişa în cadrul paginii principale din cauza irelevanţei sale.

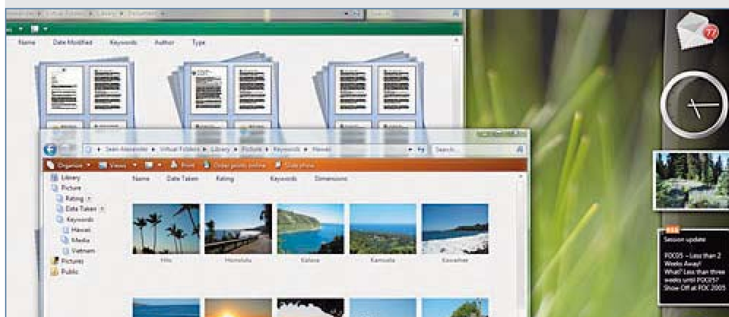


WINDOWS SIDEBAR ŞI GADGETS

Noi surprize din partea Microsoft

Deşi a lipsit din versiunea Beta 1, se pare că până la urmă Microsoft va include Windows Sidebar în sistemul de operare Windows Vista. În afară de componentele deja cunoscute precum ceasul analogic sau controlul playlist-ului din Windows Media Player, Windows Sidebar va putea afişa cele mai noi ştiri prin intermediul fluxurilor RSS. Cel mai probabil, Windows Sidebar îşi va face reapariţia în cadrul versiunii Beta 2 de Windows Vista.

Se pare că lista facilităţilor pe care Windows Vista le va împrumuta de la MacOS va fi mai bogată decât s-a crezut iniţial. Ultima surpriză constituind-o gadget-urile. Acestea sunt de fapt obiecte grafice care oferă diverse informaţii precum ştiri, starea meteo, cotaţii bursiere etc. În Windows Vista gadget-urile vor fi, din câte se pare, parte integrantă a Windows Sidebar.



VEŞTI BUNE PENTRU UTILIZATORII DE OPERA

Browser-ul norvegian este gratuit



Deşi se putea compara cu Firefox din punctul de vedere al facilităţilor incluse, Opera prezenta, până nu demult, un important neajuns: era Adware. Asta însemna că utilizatorii care alegeau să-l folosească fără să-l cumpere trebuiau să suporte un banner publicitar ce ocupa o bună bucată din partea superioară a ferestrei. De curând, compania norvegiană a decis ca Opera să poată fi folosit de toţi utilizatorii, plătitori sau neplătitori, în mod gratuit, fără bannere publicitare.

XPLORER XTREM

Ghidul tău offline pentru optimizarea navigării online

Navigare la întâmplare

www.googleityoumoron.com



Utilizatorii începători, în încercarea de a învăța să folosească diverse programe sau componente hardware, fac abstracție de cea mai eficientă metodă prin care pot acumula informații: căutarea pe Internet. Cu toată bunăvoința, cei care au experiență în utilizarea calculatoarelor sunt de multe ori exasperați de întrebările adresate de utilizatorii începători și îi îndeamnă pe aceștia să apeze la Google. Același lucru îl face și acest site.



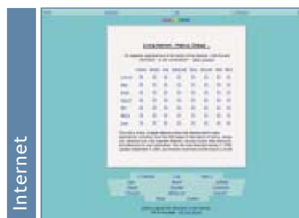
www.hardwaresecrets.com

Cei care cred că pentru ei componentele calculatoarelor nu mai au niciun secret ar trebui să reconsidere acest lucru și să viziteze acest site. De asemenea, cei care sunt în căutarea unei surse bogate de informații despre spiridușii de sub carcasă. Hardware Secrets se dovedește a fi un site pentru toate categoriile de utilizatori, venind în sprijinul acestora cu o multitudine de informații utile de la tutoriale ori review-uri până la cele mai noi știri din domeniu.



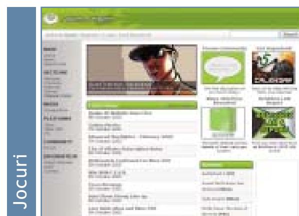
www.free-codecs.com

Foarte mulți utilizatori, chiar avansați, întâmpină dificultăți în vizionarea filmelor în format digital. De cele mai multe ori problema constă în lipsa codec-urilor. Free-codecs.com este o vizită obligatorie în acest caz. De pe acest site pot fi descărcate toate codec-urile necesare rulării formatelor video și audio. Mai mult, cei care nu știu cu siguranță de ce codec au nevoie vor aprecia tutorialele prezente pe site.



www.livinginternet.com

Living Internet este un site care încearcă și chiar reușește să ne ofere o lecție de istorie a Internetului. În afară de evoluția acestuia de-a lungul timpului, utilizatorii lipsiți de experiență în navigarea pe Internet vor putea citi și pune în aplicare sfaturile pe această temă prezente pe site. Sunt tratate, atât din punct de vedere istoric, cât și practic, cele mai importante aspecte aflate în legătură directă cu Internetul.



www.xequted.com

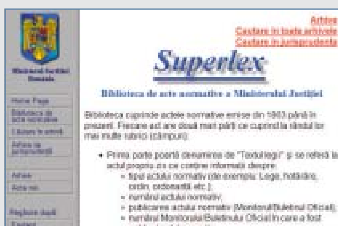
Nu ne execută nimeni pentru dorința de a fi informați, dar ultimele noutăți pot fi disecate cu mare atenție, pentru a le prinde substratul. Deși se ocupă doar de PC, Xbox și viitorul Xbox 360, acest site reușește să fie la curent cu toate informațiile demne de interes. Organizarea site-ului este excelentă și sigur n-o să aveți probleme de pathfinding. Baza de date a prezentărilor este puțin cam învechită, dar nici o problemă, abia acum încep să se lanseze jocurile interesante.

LEGISLAȚIE ONLINE

Legea și morala trebuie să constituie, în orice societate modernă, normele de conduită ale cetățenilor. Iar orice încălcare a legii este, în teorie, pedepsită prin puterea de coerciție a statului. Și cum necunoașterea legii nu exonerează răspunderea, cetățenii oricărei țări trebuie să fie informați în legătură cu prevederile legale în vigoare. Calea electronică se dovedește a fi încă o dată o metodă eficientă de transmitere a informațiilor, de data aceasta a celor de ordin legislativ.

http://domino2.kappa.ro/mj/superlex.nsf

Implementată pe o platformă Lotus Notes Domino, Superlex este o bază de date ce conține normele juridice ale Ministerului justiției. În afară de acestea, mai poate fi consultată și arhiva de jurisprudență. Pentru cei nefamiliarizați cu acest termen, jurisprudența desemnează hotărârile



judecătorești date în anumite cauze care au rămas ca punct de reper pentru viitoarele procese similare. Baza de date include norme juridice din anul 1863 până în prezent. Căutarea unui act se poate face în funcție de tip, număr sau emitent, monitorul oficial în care a fost publicat și chiar în funcție de cuvintele conținute de titlul, respectiv corpul actului. Pe de altă parte, este destul de dificilă găsirea unei anumite spețe din cadrul arhivei de jurisprudență.

www.idilis.ro/legislatie

Și portalul Idilis oferă o bază de date cu acte normative. Aceasta însă este destul de sărăcăcioasă. Posibilitățile de căutare sunt aceleași oferite și de către Superlex. Corpul actelor însă este, din păcate, lipsit de un cuprins care să faciliteze trecerea rapidă de la un capitol la altul.

www.corpvs.org

Corpvs conține o bază de date alcătuită din 48.473 de acte. Cea mai mare parte a acestora au fost legiferate după 1990, însă sunt prezente și cele mai importante norme legislative publicate între anii 1900 și 1989. Accesarea bazei de date se face în urma creării unui





abonament. În prezent, există 25.388 de abonați.

www.dreptonline.ro/legislatie/start_legislatie.php

Portalul Drept Online se dorește a fi o importantă sursă de informații pentru toți cei interesați de domeniul dreptului. Secțiunea legislativă, deși nu foarte bogată în acte normative, conține totuși o listă a celor mai importante legi ale sistemului de drept românesc. Vor putea fi regăsite printre acestea Constituția României, Codul muncii, Legea fondului funciar, Legea învățământului etc.

Radiator mai mare pentru o răcire mai bună

Un radiator mai mare înseamnă o zonă mai mare de transfer termic fapt ce se traduce într-o răcire mai bună a procesorului. Sună simplu, nu-i așa? Dar de puține ori acest lucru este și bine făcut. ASUS a aceptat această provocare și a conceput coolerul X-Mars, destinat celor mai puternice procesoare

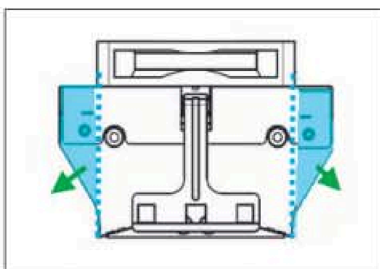


2 heat-pipe-uri de cupru pentru un transfer termic mai eficient

Mare dar suplu

Să mărești dimensiunile radiatorului nu este un lucru dificil. Marea problemă este să știi cum să menții dimensiunea și greutatea totală a coolerului astfel încât să nu stresezi prea mult placa de bază sau să blochezi fluxul de aer care răcește componentele critice din jurul procesorului.

Coolerul X-Mars are un design inovator prin care suprafața de transfer termic este mai mare cu 27%. Marirea este realizată în partea de sus și descrește treptat în zona de jos pentru a conduce fluxul de aer către VRM (Voltage regulation modules) cum ar fi condensatorii sau componentele mosfet. Mai mult, X-Mars cântărește doar 385g, o greutate foarte mică pentru un cooler atât de performant.



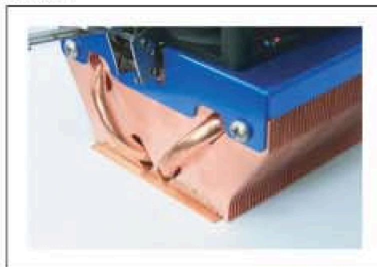
Suprafață de schimb termic cu 27% mai mare pentru o racire eficientă

Echilibru între performanță și acustică

Cum PC-urile au pătruns chiar în sufrageriile noastre și joacă rolul de centru de divertisment, silențiozitatea este o caracteristică tot mai importantă în special atunci când computerele sunt folosite pentru vizionarea filmelor sau sunt lăsate în funcțiune pentru o perioadă lungă de timp. X-Mars este dotat cu un senzor care controlează automat viteza ventilatorului în funcție de temperatura procesorului, fiind astfel performant pentru aplicațiile hign-end sau silențios pentru aplicațiile care nu necesită multă putere de calcul.

Tehnologie specială de lipire

Baza coolerului și cele două heat-pipe-uri sunt conectate eficient prin intermediul unei metode speciale de lipire ce permite transferul eficient de căldură.
Atât baza cât și heat-pipe-urile sunt realizate din cupru, un excelent conductor termic, pentru un transfer eficient al căldurii generate de procesor către radiator.



2 heat-pipe-uri de cupru pentru un transfer termic mai eficient

Un cooler versatil

Suportă toate procesoarele AMD K8 (Socket 754, 940, 939), inclusiv procesorul dual-core Athlon 64 X2, oferind o protecție termică excelentă pentru cele mai performante sisteme. Monatajul este tool-less astfel încât instalarea și dezinstalarea sunt rapid de efectuat și nu necesită folosirea șuruburilor sau sau a șurubelnițelor.

Concluzii

Este foarte bine că PC-ul tău poate rula filme, jocuri 3D, înregistra emisiuni TV și are o mulțime de alte funcții revoluționare, dar nu trebuie să uiți că dacă nu este stabil computerul tău nu este decât o vechitură supraîncălzită. O importantă componentă care ajută la funcționarea fără întreruperi a computerului este cooler-ul procesorului, care asigură sistemului o temperatură acceptabilă indiferent de aplicația rulată. Așa cum ai văzut, ASUS X-Mars oferă ce este mai bun din ambele lumi: radiator mare dar fără să fie greu și să împiedice fluxul de aer. Pentru răcirea procesoarelor AMD K8 nu există soluție să ofere mai mult decât ASUS X-Mars.

P

Numele modelului		X-Mars
Procesoare suportate		AMD Athlon™ 64/FX toate modelele AMD Athlon™ 64/X2 toate modelele AMD Sempron™ toată seria (AMD K8 Socket 754/939/940)
Dimensiuni cooler (mm)		112 x 97 x 62
Greutate netă		385g
Material radiator		Bază de cupru + Lamele de aluminiu cu 2 heat-pipe-uri de cupru
Ventilator	Dimensiuni (mm)	70 x 70 x 15
	Viteză	2,000 ~ 5400 rpm ±10%
	Bearing Type	1 ball

"Google are misiunea de a organiza informaţia şi de a o face accesibilă oricui."

În dialog cu Google despre produsele, serviciile şi politica popularului motor de căutare



XPC: Succesul lui Google ca brand este reflectat de fiecare program ori serviciu nou-lansat. De la motorul de căutare la Google Desktop şi chiar nou-lansatul Google Talk, majoritatea produselor care poartă semnătura Google sunt întâmpinate cu entuziasm de către utilizatori. Există vreo reţetă secretă pentru acest lucru?
GOOGLE: Google are misiunea de a organiza informaţia şi de a o face accesibilă oricui. Pornind de la acest principiu, atât produsele deja existente, cât şi cele noi încearcă să realizeze acest lucru, fiecare în felul lui.

XPC: În prezent Google este implicat într-o luptă acerbă pe mai multe planuri, cum ar fi căutarea Web şi locală (Desktop Search), Instant Messaging şi servicii de e-mail etc. cu MSN şi Yahoo!. Cum vedeţi evoluţia acestei lupte?
GOOGLE: Google s-a concentrat întotdeauna pe dezvoltarea produselor şi serviciilor care aduc ceva nou, original utilizatorilor noştri. Şi aşa va fi şi pe viitor. Principalele atuuri ale produselor noastre sunt furnizarea rapidă a informaţiilor relevante.

XPC: Pagina principală a lui Google şi-a menţinut simplitatea de-a lungul anilor. Ce rol joacă aceasta în succesul de care se bucură Google?
GOOGLE: Simplitatea paginii noastre principale este parte a scopului nostru - furnizarea accesului rapid la informaţiile care îndeplinesc criteriile urmărite. O altă parte importantă a scopului nostru este relevanţa informaţiilor oferite.

XPC: Aţi fost primii care, în locul mult blamatelor bannere, aţi introdus reclamele contextuale în format text. Sunt mai eficiente acestea din urmă?
GOOGLE: Felul în care Google abordează tema reclamelor online se aseamănă mult cu modul în care sunt oferite rezultatele căutărilor. Atât rezultatele, cât şi reclamele contextuale constituie informaţii utile şi relevante pentru utilizatori.

XPC: Vinton Cerf, cunoscut ca "părintele fondator al Internetului", a ales de curând să lucreze pentru Google. Ce rol va juca acesta la noul său loc de muncă?
GOOGLE: La Google, Vint ne va ajuta să construim infrastructura reţelelor, arhitectura, sistemele şi standardele viitoarei generaţii de aplicaţii Web, precum şi la identificarea, respectiv implementarea unor tehnologii noi. De asemenea, Vint va putea să-şi continue în paralel proiectele la care lucrează în prezent.

XPC: În legătură cu apreciatul serviciu de e-mail Gmail, care oferă în prezent peste 2.500MB şi continuă să crească. De unde aveţi atâta spaţiu de stocare şi unde se va opri această creştere?
GOOGLE: Din păcate, nu avem voie să vă dăm detalii despre tehnologiile aflate în spatele serviciilor pe care le oferim. Însă vă putem spune că suntem extrem de mulţumiţi de felul în care Gmail este perceput. Totodată vom încerca, de-a lungul timpului, să implementăm noi şi noi facilităţi. Iar spaţiul de stocare va continua să crească.

XPC: Suportul pentru POP3 oferit de Gmail (care le permite utilizatorilor să-şi descarce local mesajele cu ajutorul unui client de e-mail) nu este oarecum în contradicţie cu reclamele contextuale care ar trebui să aducă profit?
GOOGLE: La prima vedere aşa se poate spune. Însă noi încercăm să le oferim utilizatorilor noştri informaţiile de care au nevoie pe căile care le sunt mai comode. Suportul pentru POP3 este doar una dintre acestea.

XPC: Ce răspundeţi criticilor legate de încălcarea intimităţii prin aceste reclame contextuale din Gmail?
GOOGLE: Reclamele din Gmail sunt plasate în acelaşi mod în care programul Google AdSense include reclamele în pagina cu rezultatele căutării generate de Google şi în orice alt site înscris în acest program. Scopul este acela de a le oferi utilizatorilor link-uri utile şi conţinut relevant intereselor proprii. Reclamele afişate în Gmail au la bază un proces automatizat în proporţie de 100%. Reclamele sunt afişate în funcţie de relevanţă pe baza tehnologiei care stă la baza programului Google AdSense. Această tehnologie ne permite să afişăm reclamele contextuale în cadrul paginilor cu conţinut dinamic, precum mesaje electronice sau ştiri. Nici o persoană nu are acces la conţinutul e-mail-urilor.

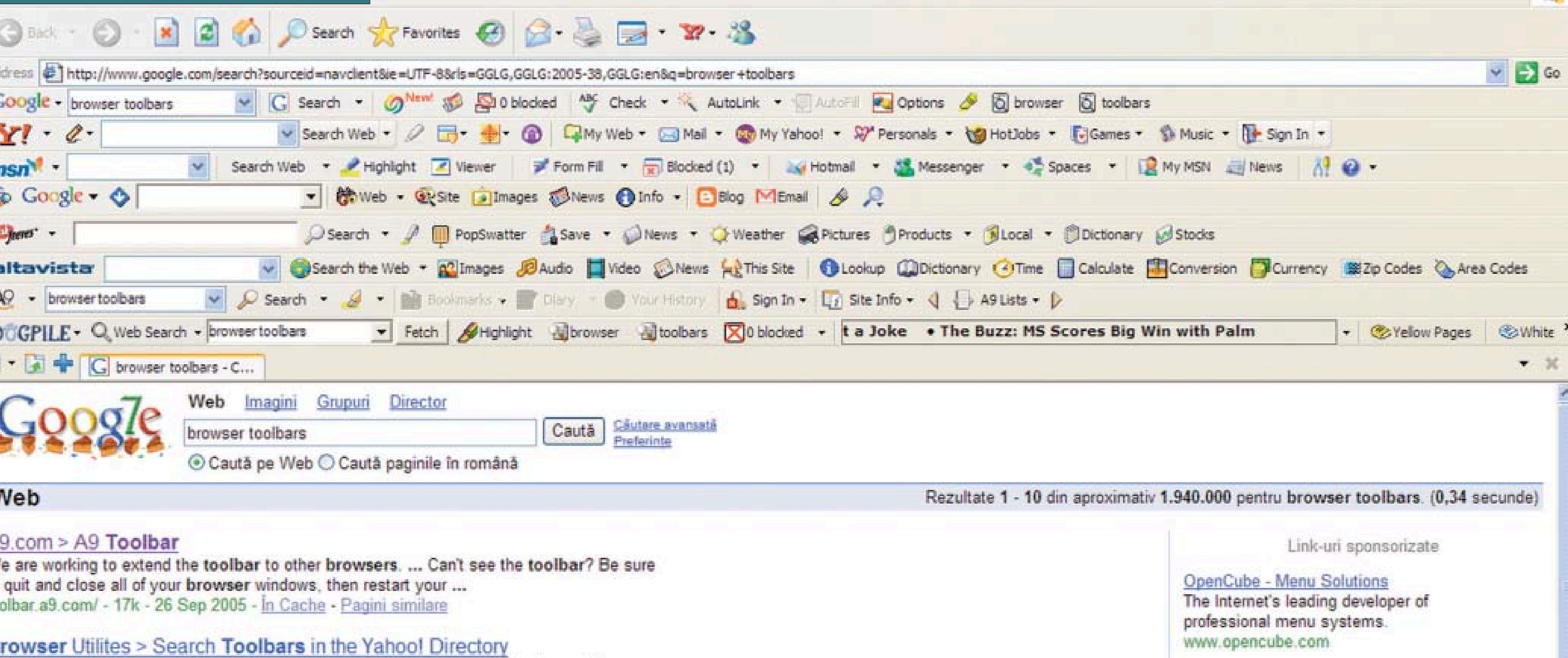
XPC: Puteţi să faceţi o estimare în legătură cu momentul în care Gmail îşi va deschide porţile?
GOOGLE: De la lansarea lui Gmail, Google şi-a concentrat eforturile în direcţia îmbunătăţirii sale continue, asigurându-se în acelaşi timp că serviciul este disponibil doar celor care îl doresc cu adevărat. Actuala modalitate de creare a conturilor ne permite să ne facem o părere despre modul în care este perceput de utilizatori chiar în timp ce îl testăm şi îmbunătăţim.

XPC: Aţi lansat recent programul Google Talk. Acesta impresionează prin simplicitate, lipsindu-i multe dintre facilităţile cu care utilizatorii sunt obişnuiţi din cadrul unor programe precum MSN Messenger ori Yahoo! Messenger. Cum va evolua acest program? Îşi va păstra simplitatea sau va beneficia de numeroase facilităţi noi de-a lungul timpului?
GOOGLE: Lansăm destul de des produse în stadiu Beta pentru a putea beneficia de Feedback-ul utilizatorilor şi pentru a-l îmbunătăţi rapid, astfel încât să fie pe placul lor. În prezent lucrăm din greu să îmbunătăţim Google Talk şi încurajăm cât mai mulţi utilizatori să ne trimită opiniile lor în legătură cu acest program.

S-a lansat noua generaţie BitDefender!
Pentru protecţia eficientă a calculatorului instalaţi BitDefender 9 Professional Plus de pe DVD şi introduceţi cheia de mai jos:



486EC351EE211164360E



NAVIGARE PLĂCUTĂ

TOOLBAR-URI PENTRU BROWSER

Toate marile portaluri și motoare de căutare pun la dispoziția utilizatorilor așa-numitele Toolbar-uri prin care se facilitează căutarea pe Web și accesul rapid la diversele servicii oferite.

BROWSER-UL WEB JOACĂ UN ROL IMPORTANT pentru toți utilizatorii conectați la Internet. Indiferent de numele acestuia, experiența de navigare a utilizatorului este influențată de facilitățile pe care browser-ul folosit i le oferă. Chiar dacă majoritatea covârșitoare a utilizatorilor, din comoditate ori necunoștință de cauză, folosesc Internet Explorer, există și un număr, din păcate, limitat de alternative, care se rezumă, cu excepția clonelor de Internet Explorer, la Firefox și Opera. Deși mult mai bogate în facilități decât actuala versiune a browser-ului oferit de Microsoft atât Opera, cât și Firefox se lovesc de conservatorismul utilizatorilor.

Indiferent de facilitățile pe care fiecare versiune nouă a browser-ului folosit le aduce, se găsește întotdeauna loc pentru îmbunătățiri. Aceste îmbunătățiri pot lua diverse forme. Dacă cele pentru Internet Explorer sunt denumite Add-on-uri, Firefox poate fi modificat prin intermediul extensiilor. Însă, indiferent de numele purtat, acestea au același rol, și anume acela de a aduce un plus de funcționalitate browser-ului.

Toolbar-urile reprezintă și ele o categorie de programe care au rolul de a aduce îmbunătățiri browser-ului. Sunt, de fapt, unele dintre primele Add-on-uri aplicate browserelor. Inițial, acestea aveau ca unic rol realizarea căutărilor direct din browser, printr-o căsuță care realiza interogarea motorului de căutare. Această facilitate s-a menținut de-a lungul timpului chiar dacă browserele moderne vin cu propria căsuță de căutare. Opera și Firefox au deja propriul Search box, în timp ce Microsoft a decis să implementeze această facilitate în versiunea 7 de Internet Explorer. În prezent, Toolbar-urile dedicate browserelor oferă numeroase funcții, încercând, în primul rând, să faciliteze accesul rapid la serviciile oferite de portalul ori motorul de căutare proprietar.

CUM AM TESTAT

Pentru acest test am avut la dispoziție un sistem dotat cu un procesor Celeron la 2GHz și o memorie RAM de 512MB DDR400. Nota finală a fost acordată pe baza următoarelor criterii: funcționalitatea aplicațiilor care a contat în proporție de 60%, ergonomia acestora care a constituit 25% din nota finală, iar resursele și compatibilitatea au constat în proporție de 15%.

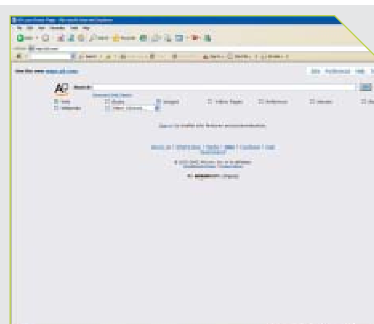
Pe partea de funcționalitate am urmărit, în primul rând, ca programele testate să dispună de versiuni pentru mai multe browsere. Dacă Internet Explorer beneficiază de suport din partea tuturor programelor testate datorită răspândirii sale, doar cinci din cele opt Toolbar-uri testate pot rula și pe Firefox (sub forma extensiilor), în timp ce unul singur este compatibil cu Mozilla și Netscape.

Existența unui Pop-up Stopper a fost un alt aspect care a contat în ceea ce privește funcționalitatea, însă nu într-o măsură atât de mare cum s-ar putea crede la prima vedere. Majoritatea browserelor moderne includ deja o astfel de facilitate. Cu toate acestea, am testat și eficiența Pop-up Stopperelor oferite de aceste Toolbar-uri. În acest scop, am fost nevoiți să dezactivăm blocarea Pop-up-urilor de către browser.

Am avut de asemenea în vedere existența unor facilități suplimentare precum autocompletarea formularelor și verificarea ortografică. Cea dintâi scutește utilizatorul de chinul completării acelorași formulare de fiecare dată când acesta își creează un cont pe un anumit site, iar cea de-a doua nu necesită explicații suplimentare, fiind utilă în aceleași situații.

Posibilitățile de accesare a funcțiilor portalului proprietar prin intermediul Toolbar-ului au fost de asemenea urmărite pe parcursul testului. Spre exemplu, accesarea prin intermediul Toolbar-ului a serviciului de e-mail oferit (în situația în care portalul oferă funcția respectivă), a informațiilor financiare și a știrilor ori posibilitatea traducerii paginilor vizitate etc. De asemenea, am avut în vedere căutarea diverselor tipuri de informații (site-uri, imagini, fișiere video sau audio) direct din Toolbar.

Liviu Mihai



Producător: **A9**
Web: **http://a9.com**
Tip licenţă: **Freeware**

Verdict 65.85

A9 Toolbar 1.3

Venind din partea unui motor de căutare despre care se vorbeşte din ce în ce mai mult în ultima vreme, ne aşteptam la mai mult de la Toolbar-ul oferit de A9. Însă chiar şi fără a excela în facilităţi, acesta se va dovedi util celor care îl vor folosi doar în scopul căutării informaţiilor pe Internet.

FACILITĂŢI

A9 Toolbar oferă o funcţie interesantă şi în acelaşi timp originală, şi anume cea de jurnal. Aceasta se prezintă sub forma unui toolbar suplimentar, în care utilizatorul îşi poate nota diverse informaţii. Pop-up Stopper-ul, deşi nu mai este o funcţie deosebit de importantă pentru un Toolbar în ultimul timp, se dovedeşte destul de eficient în colaborare cu facilitatea asemănătoare a browserelor. Din păcate, lista funcţiilor importante de care acest Toolbar dispune se opreşte aici.

OPŢIUNI DE CĂUTARE

Este puţin neobişnuit ca un Toolbar produs de un motor de căutare să le faciliteze utilizatorilor realizarea căutărilor prin intermediul altor motoare. Însă A9 Toolbar le permite acestora să opteze pentru Google. Datorită acestui aspect, i-am acordat puncte suplimentare pentru funcţia de căutare. Am remarcat şi afişarea rezultatelor într-o listă de tip Drop Down în cadrul Toolbar-ului.



Producător: **Altavista**
Web: **www.altavista.com**
Tip licenţă: **Freeware**

Verdict 66.00

Altavista Toolbar 1.26

Deşi încearcă să ţină pasul cu Toolbar-urile oferite de marile portaluri şi motoare de căutare, cel oferit de Altavista este destul de departe de ceea ce se doreşte de la un astfel de program. În primul rând, trebuie spus că acesta nu funcţionează decât în cadrul lui Internet Explorer, neexistând deocamdată o extensie oficială pentru Firefox. În al doilea rând, ne-a deranjat plasarea direct pe Toolbar a câte unui buton pentru fiecare facilitate inclusă. Din această cauză, nu sunt vizibile toate butoanele disponibile nici la o rezoluţie de 1600x1200 pixeli.

FACILITĂŢI

Numărul de facilităţi oferite de acest Toolbar este, de asemenea, redus. Unul dintre puţinele aspecte care merită a fi menţionate este posibilitatea configurării unui Shortcut cu ajutorul căruia se poate muta cursorul în căsuţa de căutare din cadrul Toolbar-ului.

OPŢIUNI DE CĂUTARE

Prin intermediul Toolbar-ului pot fi realizate majoritatea tipurilor de căutări printre care cele ale fişierelor audio, video, ale ştirilor etc. De asemenea, direct din Toolbar pot fi realizate anumite operaţiuni precum calcularea ratelor de conversie valutară, afişarea orei valabile pe anumite meridiane etc.



Producător: **Ask Jeeves**
Web: **www.ask.com**
Tip licenţă: **Freeware**

Verdict 68.50

Ask Jeeves Toolbar 3.1

Fără a excela la vreun capitol, Ask Jeeves Toolbar se va dovedi suficient pentru cei care apelează în mod curent la acest motor de căutare, dar în nici un caz nu va determina utilizatorii altor motoare de căutare să-şi îndrepte atenţia către Ask Jeeves.

FACILITĂŢI

Nu am apreciat la acest program faptul că toate opţiunile, atât cele legate de procesul de căutare, cât şi cele care privesc comportamentul Toolbar-ului, nu pot fi accesate decât în cadrul unor pagini Web ce trebuie încărcate de fiecare dată când se doreşte modificarea unei setări. De altfel, singurele opţiuni de configurare a Toolbar-ului sunt ascunderea şi schimbarea ordinii butoanelor. Ask Jeeves Toolbar nu include nici una dintre facilităţile importante pe care le regăsim în cadrul programelor clasate pe poziţii superioare, precum autocompletarea formularelor Web ori verificarea ortografică a textelor introduse.

OPŢIUNI DE CĂUTARE

Majoritatea funcţiilor de care dispune motorul de căutare Ask Jeeves se regăsesc şi în cadrul Toolbar-ului. Disponibil în două versiuni, pentru Internet Explorer şi Firefox, acesta include, pe lângă obişnuitele tipuri de căutare a imaginilor sau a ştirilor, şi posibilitatea consultării dicţionarului limbii engleze.



Producător: **Infospace**
Web: **www.dogpile.com**
Tip licenţă: **Freeware**

Verdict 63.00

Dogpile Search Toolbar 2.2

Dogpile este un motor de tip metasearch. Pentru obţinerea rezultatelor, acesta realizează interogarea celor mai apreciate motoare de căutare la ora actuală: Google, Yahoo! şi MSN. Din păcate, cu excepţia unui număr redus de funcţii interesante, funcţionalitatea Toolbar-ului oferit de Dogpile este una redusă. De altfel, Dogpile Search Toolbar este disponibil într-o singură versiune, pentru Internet Explorer.

FACILITĂŢI

Deşi s-a clasat pe ultimul loc, acest Toolbar a reuşit să ne surprindă cu una dintre cele mai interesante facilităţi întâlnite în cadrul testului. Este vorba de aşa-numitul News Ticker. Acesta afişează cele mai recente ştiri preluate de pe anumite site-uri, chiar în cadrul Toolbar-ului. Pot fi adăugate şi alte surse de ştiri prin intermediul fluxurilor RSS, iar spaţiul ocupat de News Ticker în cadrul Toolbar-ului poate fi modificat după plac. Din păcate, după instalarea programului stabilitatea browser-ului a avut de suferit.

OPŢIUNI DE CĂUTARE

Dogpile Search Toolbar furnizează accesul la majoritatea facilităţilor oferite de motorul de căutare cu acelaşi nume. Dintre informaţiile ce pot fi căutate prin intermediul Toolbar-ului amintim indicii bursieri, previziunile meteorologice şi chiar cele zodiacale.



Producător: **Google**
Web: **www.google.com**
Tip licență: **Freeware**

Verdict **76.55**

Google Toolbar 3.0

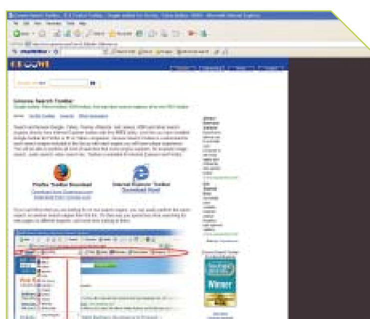
Clasarea pe primul loc a lui Google Toolbar este un lucru absolut firesc, ținând cont de reputația motorului de căutare dezvoltat de cei de la Google. Din fericire, și Toolbar-ul pe care aceștia îl oferă este superior din multe puncte de vedere celor dezvoltate de alte mari companii.

FACILITĂȚI

Principalul atu al lui Google Toolbar este acela că, spre deosebire de alte programe similare care încearcă promovarea agresivă a serviciilor oferite de compania producătoare, acesta oferă facilități utile navigării propriu-zise. Completarea formularelor online este una dintre acestea. Prin intermediul ei, interminabilele formulare ce trebuie completate pentru accesarea anumitor servicii Web pot fi parcurse, într-o anumită măsură, automat. Tot în această categorie intră și verificarea ortografică. În prezent, aceasta este disponibilă doar pentru limbile de circulație internațională.

OPȚIUNI DE CĂUTARE

Cele mai importante subsecțiuni ale popularului motor de căutare (știri, imagini, cumpărături și grupuri de discuții) se regăsesc și ca opțiuni în cadrul Toolbar-ului. Nu lipsește, de asemenea, nici cunoscuta facilitate I'm Feeling Lucky, care permite accesarea automată a primului site din cadrul listei de rezultate.



Producător: **Groowe**
Web: **www.groowe.com**
Tip licență: **Freeware**

Verdict **71.90**

Groowe Search Toolbar 2.0

Clasarea acestui program pe locul patru este meritorie, ținând cont că în fața sa se regăsesc Toolbar-urile produse de cei mai importanți trei jucători de pe piața serviciilor Web: Google, Yahoo! și MSN.

FACILITĂȚI

Groowe Search oferă un Toolbar de tip All-in-One. Prin intermediul acestuia pot fi interogate cele mai importante 16 motoare de căutare. Acest aspect a contat mult în notarea programului. Faptul că este suficientă instalarea unui singur Toolbar prin care poate fi interogat, la alegere, oricare dintre motoarele de căutare implementate va convinge probabil mulți utilizatori să aleagă Groowe Search Toolbar. Funcționalitatea acestui Toolbar este cu atât mai ridicată cu cât butoanele afișate se modifică în funcție de motorul de căutare ales. Deși nu sunt implementate toate butoanele de care dispun Toolbar-urile oficiale, Groowe Search Toolbar oferă unele butoane suplimentare, cum este cazul celui de accesare a serviciului de e-mail al celor de la Google, Gmail.

OPȚIUNI DE CĂUTARE

Facilitățile procesului de căutare diferă în funcție de motorul ales. Însă, în general, acestea se rezumă la obișnuita căutare a site-urilor, imaginilor, știrilor etc. Lipsește, din păcate, posibilitatea căutării în cadrul paginii active.



Producător: **Microsoft**
Web: **http://toolbar.msn.com**
Tip licență: **Freeware**

Verdict **75.15**

MSN Search Toolbar 02.05.0000.1082

MSN Search Toolbar este de fapt un pachet de programe care include, pe lângă Toolbar-ul pentru Internet Explorer, aplicația MSN Desktop Search pe care am avut posibilitatea de a o testa în numărul precedent. În plus, o dată cu instalarea programului, Internet Explorer 6 va beneficia, în sfârșit, de Tabbed Browsing, o facilitate cu care utilizatorii de Opera și Firefox sunt deja familiarizați de ani buni.

FACILITĂȚI

Așa cum era de așteptat, MSN Search Toolbar este disponibil doar pentru Internet Explorer și mai mult ca sigur că cei de la Microsoft nu au în plan o versiune pentru Firefox. În schimb, odată instalat, Toolbar-ul poate fi accesat și din cadrul programului Microsoft Outlook. Și MSN Search Toolbar le oferă utilizatorilor funcția de completare automată a formularelor Web. Un plus la capitolul funcționalitate poate fi adus prin instalarea Add-on-urilor disponibile la adresa http://addins.msn.com.

OPȚIUNI DE CĂUTARE

Procesul de căutare poate fi derulat, în afara Toolbar-ului instalat în Internet Explorer, și din Deskbar-ul pe care MSN Search Toolbar îl include. Programul oferă și posibilitatea sublinierii cuvântului căutat.



Producător: **Yahoo!**
Web: **www.yahoo.com**
Tip licență: **Freeware**

Verdict **75.95**

Yahoo! Toolbar 6.1

Deși nu a reușit să ocupe primul loc, Yahoo! Toolbar se dovedește o soluție ideală pentru utilizatorii care folosesc serviciile oferite de către portalul american.

FACILITĂȚI

Disponibil în două versiuni, pentru Internet Explorer și Firefox, Yahoo! Toolbar facilitează accesul rapid la majoritatea serviciilor pe care Yahoo! le oferă. Utilizatorii pot opta pentru configurația implicită a Toolbar-ului sau se pot loga pentru a alege butoanele care vor fi afișate în funcție de serviciile pe care le folosesc. Varianta pentru Internet Explorer oferă, în plus față de cea pentru Firefox, un Sidebar în care sunt afișate contactele din Yahoo! Messenger. În timpul navigării, Yahoo! Toolbar detectează site-uri care dispun de fluxuri RSS și îi oferă utilizatorului posibilitatea de a adăuga fluxurile detectate paginii My Yahoo!. Pop-up Stopper-ul se dovedește și el eficient, reușind să oprească majoritatea ferestrelor de tip Pop-up care trec de protecția oferită de browser.

OPȚIUNI DE CĂUTARE

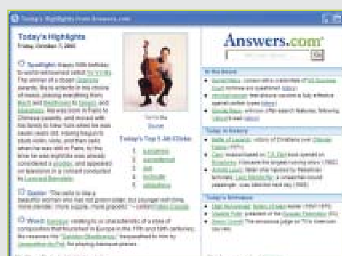
Și procesul de căutare se realizează rapid cu ajutorul lui Yahoo! Toolbar. Alături de căutarea știrilor, a fișierelor audio și video, a diverselor locații de pe hartă și a informațiilor financiare din cadrul Toolbar-ului se poate căuta și în agenda de contacte.

Utilitare pentru browsere

Majoritatea browserelor Web moderne oferă suport pentru terțe aplicații care aduc un plus de funcționalitate. Toolbar-urile pe care le-am testat în acest număr sunt doar un exemplu în acest sens. În afară de acestea, mai pot fi identificate numeroase alte programe care încearcă să îmbunătățească experiența de navigare a utilizatorilor. Fie că sunt destinate browser-ului de la Microsoft sau rivalului său Firefox, fie că sunt denumite Add-on-uri ori extensii, aceste utilitare sunt subiecte de experiment pentru utilizatori, care după o perioadă de testare vor decide dacă le vor păstra sau le vor dezinstala. În cele ce urmează vă vom prezenta câteva dintre cele mai interesante utilitare pentru browsere.

1-CLICK ANSWERS

Disponibil în două versiuni, pentru Internet Explorer și Firefox, 1-Click Answers permite interogarea rapidă a motorului de căutare Answers. Answers.com nu este chiar un motor de căutare obișnuit care furnizează link-uri către site-urile ce corespund termenilor avuți în vedere. Acesta încearcă să ofere răspunsuri sub diverse

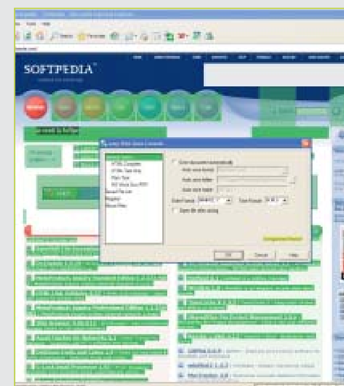


forme pentru termenii interogării. Versiunea pentru Internet Explorer, pe lângă deja banalul Toolbar, oferă o metodă rapidă de căutare pe Answers.com a cuvintelor din cadrul unei pagini Web. Pentru acest lucru sunt necesare selectarea cuvântului/cuvintelor avute în vedere și apăsarea simultană a tastei ALT și a butonului stâng al mouse-ului. Cei care consideră incomodă această combinație de taste o pot schimba. Varianta pentru Firefox îmbracă, bineînțeles, forma unei extensii pe care, spre surprinderea noastră, am putut să o instalăm chiar pe versiunea Beta 2 lansată cu doar o zi înaintea redactării acestui articol. Utilizatorii de Firefox vor beneficia după instalarea extensiei respective de un Sidebar prin care vor putea interoga motorul de căutare Answers.

BROWSTER

Având ca moto "Browser Search Results Instantly", Browster reprezintă o metodă rapidă de previzualizare a site-urilor rezultate în urma căutărilor Web. Pe scurt, fiecare link din cadrul paginii în care sunt afișate rezultatele va fi însoțit de un simbol ce reprezintă un paratrăsnet. Mutarea cursorului deasupra acestuia va încărca aproape instantaneu prima pagină a site-ului indicat de link-ul respectiv. Acest lucru este posibil datorită faptului că Browster începe încărcarea primei pagini a tuturor site-urilor aflate pe lista de rezultate imediat după afișarea acesteia. Deocamdată, funcția programului





disponibil pentru Internet Explorer și Firefox poate fi încercată cu Google, Yahoo! și eBay.

EASY WEB SAVE

Acest program aduce îmbunătățiri funcției de salvare prezente în Internet Explorer. Cel mai important aspect este acela că se pot salva doar elementele selectate din cadrul unei pagini Web. De asemenea, sunt introduse noi formate în care poate fi salvată o pagină, precum RTF sau DOC. O facilitate interesantă o constituie posibilitatea eliminării scripturilor Java.

	Google Toolbar 3.0	Yahoo! Toolbar 6.1	MSN Search Toolbar 02.05.0000.1082	Groowe Search Toolbar 2.0	Ask Jeeves Toolbar 3.1	Altavista Toolbar 1.26	A9 Toolbar 1.3	Dogpile Search Toolbar 2.2
Producător	Google	Yahoo!	Microsoft	Groowe	Ask Jeeves	Altavista	A9	Infospace
Web	www.google.com	www.yahoo.com	http://toolbar.msn.com	www.groowe.com	www.ask.com	www.altavista.com	http://a9.com	www.dogpile.com
Tip licență	Freeware	Freeware	Freeware	Freeware	Freeware	Freeware	Freeware	Freeware
Opțiuni								
Suport pentru browsere	Internet Explorer, Firefox	Internet Explorer, Firefox	Internet Explorer	Internet Explorer, Firefox	Internet Explorer, Firefox	Internet Explorer	Internet Explorer, Firefox, Mozilla, Netscape	Internet Explorer
Pop-up Stopper	★★★★☆	★★★★☆	★★★★☆	★★★☆☆	★★☆☆☆	★★★☆☆	★★★☆☆	★★☆☆☆
Antispyware	Nu	Da	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu
Autocompletarea formularelor	Da	Nu	Da	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu
Verificare ortografică	Da	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu
Actualizare automată	Da	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu	Da
Deskbar	Nu	Nu	Da	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu
Facilitarea accesului la funcțiile oferite de portal/motor de căutare								
E-mail	Nu	Da	Da	Da	Nu	Nu	Nu	Nu
Informații financiare	Nu	Da	Da	Da	Da	Da	Nu	Da
Gestionare Bookmark-uri	Nu	Da	Nu	Nu	Nu	Nu	Da	Nu
Instant Messenger	Nu	Da	Da	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu
Jocuri online	Nu	Da	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu	Nu
Traduceri	Da	Da	Nu	Nu	Nu	Da	Nu	Nu
Funcția de căutare								
Search Box	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da
Evidențiere cuvinte	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Nu
Căutare imagini	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Nu	Da
Căutare video	Nu	Da	Nu	Nu	Nu	Da	Nu	Da
Căutare știri	Da	Da	Da	Da	Da	Da	Nu	Da
Căutare cumpărături	Da	Da	Da	Da	Da	Nu	Da	Da
Căutare în cadrul paginii	Da	Da	Nu	Nu	Da	Da	Da	Nu
Note								
Funcționalitate	73	74	70	69	64	62	59	65
Resurse și compatibilitate	85	82	86	80	79	77	78	40
Ergonomie	80	77	81	74	73	69	75	72
Verdict	**76.55**	**75.95**	**75.15**	**71.90**	**68.50**	**66.00**	**65.85**	**63.00**

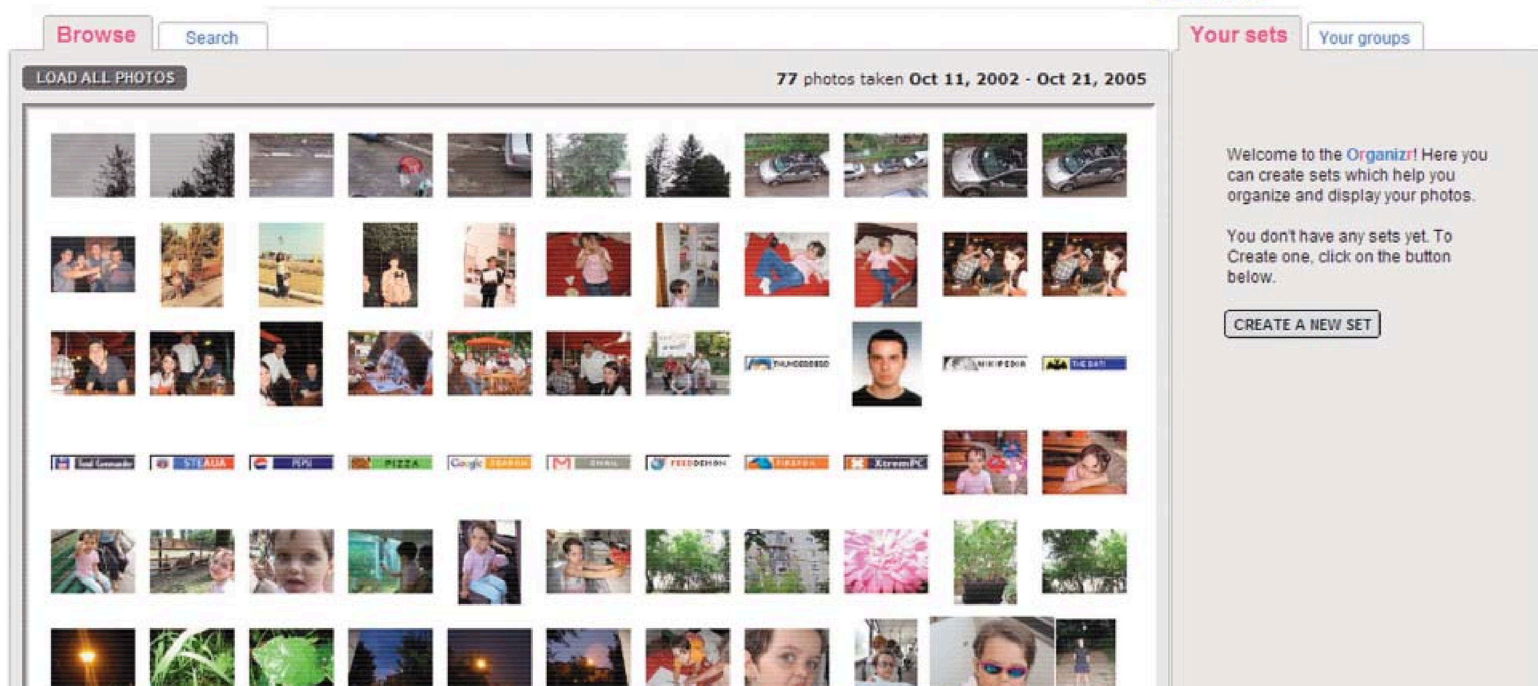


PHOTO SHARING

FOTOGRAFII ONLINE

Cu ajutorul unui program specializat sau al unui site care oferă servicii de Photo Sharing, putem împărtăşi în timp real, prietenilor ori rudelor, cele mai noi fotografii realizate.

FOTOGRAFIILE AU FOST ŞI VOR FI ÎNTOTDEAUNA

o pasiune şi un izvor de amintiri pentru cei mai nostalgici dintre noi. Probabil nu am fost singurul copil ai cărui părinţi sau bunici se lăudau cu albumele pline cu sute de fotografii de fiecare dată când primeau oaspeţi. Albumele clasice care găzduiau în paginile lor fotografii de pe vremea filmelor alb-negru erau cu ani în urmă mândria multor familii. Şi întocmai altor domenii, şi în acest caz Internetul este cel care a schimbat radical situaţia. Tehnologia, dacă o putem numi aşa, poartă denumirea de Photo Sharing şi este o adevărată manie la ora actuală în rândul utilizatorilor, în special al celor de peste Ocean.

Photo Sharing desemnează modalităţile prin care fotografiile în format digital pot fi împărtăşite prietenilor, rudelor şi practic oricui doreşte să le vadă, prin intermediul unei conexiuni la Internet.



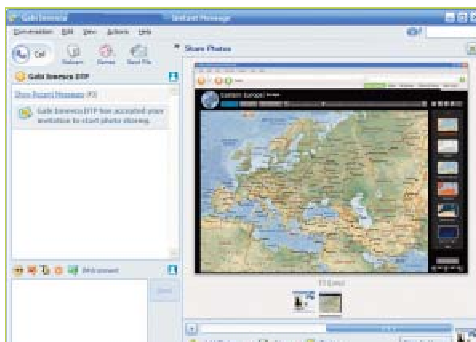
În principiu, este vorba de două modalităţi prin care se poate realiza acest lucru: cu ajutorul unui program specializat sau prin intermediul unui site care oferă astfel de servicii. Prima are avantajul de a fi mai rapidă, imaginile fiind transmise direct interlocutorului, şi dezavantajul de a se adresa unui număr limitat de persoane, care trebuie să aibă instalat programul respectiv. Cea de-a doua modalitate presupune încărcarea imaginilor pe un site, având şi dezavantajul unui spaţiu limitat, însă imaginile respective pot fi vizualizate de către oricine, cu excepţia cazurilor în care utilizatorul îşi manifestă dorinţa expresă de a permite accesul doar anumitor persoane. În cadrul acestui articol vă vom prezenta unele dintre cele mai bune servicii şi aplicaţii gratuite de Photo Sharing.

HELLO

Acest program şi-a câştigat notorietatea o dată cu achiziţionarea sa şi a Viewer-ului grafic Picasa de către Google. Deşi nu excelează la capitolul facilităţi, Hello reuşeşte să-i ofere utilizatorului o experienţă plăcută prin intermediul interfeţei bogate în efecte vizuale interesante care, în acelaşi timp, oferă accesul rapid la funcţiile oferite. Este necesară, bineînţeles, crearea unui cont. De fapt, principiul de utilizare a programului se aseamănă într-o bună măsură cu cel al aplicaţiilor de Instant Messaging. În afară de folosirea pe bază de cont, un alt aspect care



susţine această opinie este posibilitatea purtării unei discuţii în timp real pe marginea imaginilor vizionate ori a oricăror altor subiecte. Acest lucru este facilitat prin prisma includerii în aceeaşi fereastră a ambelor module, de vizionare a imaginilor şi de comunicare în timp real. Un atu important al acestui program îl constituie faptul că realizează o conexiune directă, fără a face trecerea prin intermediul unui server. De aceea, încărcarea fotografiilor se realizează într-un timp relativ scurt, Hello fiind un program recomandat şi celor care au la dispoziţie conexiuni lente la Internet. Utilizatorul care a iniţiat sesiunea şi a trimis fotografiile are posibilitatea de a urmări în timp real ce imagini vizionează interlocutorul. O altă funcţie utilă este Forward. Aceasta are acelaşi rol ca cea din clienţii de e-mail, permiţând



utilizatorului care vizionează o imagine trimisă de un prieten să o înainteze unei terțe persoane. Deși se poate folosi și Windows Explorer pentru adăugarea fotografiilor, este recomandată utilizarea lui Picasa datorită colaborării excelente dintre cele două programe.

YAHOO! MESSENGER WITH VOICE

Cea mai recentă versiune a programului de Instant Messaging de la Yahoo!, în afară de voce, a căpătat și o funcționalitate îmbunătățită pe partea de imagine. Utilizatorii acestui program vor găsi mult mai comodă folosirea funcției integrate în Yahoo! Messenger decât instalarea unui program suplimentar. Printre facilitățile oferite se numără posibilitatea vizionării imaginilor la dimensiunile reale, precum și salvarea acestora. O funcție utilă și în același timp originală o constituie așa-numitul Pointer, o săgeată prin care cel care a inițiat sesiunea de Photo Sharing poate atrage atenția interlocutorului său asupra unei anumite zone a imaginii afișate.

FLICKR

Site-urile specializate în Photo Sharing prezintă atuul creării unor comunități care au la bază interesul pentru fotografie. Astfel, utilizatorul care își publică propriile imagini se poate delecta cu fotografiile realizate de ceilalți membri ai site-ului.

Flickr este de departe cel mai popular site de acest gen. Iar comunitatea creată în jurul său este destul de numeroasă și de matură pentru a influența deciziile companiei proprietare. Este cunoscut faptul că, în urma achiziționării de către Yahoo! a lui Flickr, utilizatorii veterani ai serviciului au reușit să schimbe decizia noilor proprietari de a permite accesul doar prin intermediul unui cont Yahoo!. La înscriere, utilizatorul poate opta pentru unul dintre cele două tipuri de conturi disponibile: gratuit sau contra cost. Un cont gratuit pe Flickr îi oferă utilizatorului un număr mare de facilități însoțite de o singură limitare importantă: upload-ul este limitat la 20MB pe lună. Pe de altă parte, contul contra cost valorează aproximativ 48$ pe doi ani, ceea ce înseamnă 2$ pe lună. Ținând cont de faptul că limita upload-ului este 2GB pe lună, cei 2$ par a fi o bună investiție pentru cei care chiar au nevoie de acest spațiu.



UPLOAD FACIL

Prima în ordine cronologică și în același timp una dintre cele mai importante operațiuni este upload-ul imaginilor pe site. Pentru a atrage un număr cât mai mare de utilizatori, site-urile de acest tip trebuie să ofere o modalitate simplă de încărcare a fotografiilor. Flickr pune la dispoziția utilizatorilor trei astfel de modalități. În afară de varianta clasică, de încărcare a imaginilor direct de pe site, mai este posibil upload-ul acestora prin e-mail și prin intermediul unui program special. Pentru a permite utilizatorului upload-ul prin e-mail, Flickr creează temporar o adresă care poate fi folosită în acest sens. Cea de-a treia opțiune în ceea ce privește upload-ul imaginilor, și în același timp cea mai comodă, o constituie folosirea aplicației Flickr Uploadr. Prin intermediul acesteia se pot încărca un număr mare de fotografii (limitat doar de spațiul avut la dispoziție) în cadrul unei singure operațiuni. Totodată este posibilă redimensionarea automată a imaginilor de rezoluții mari.

GESTIONAREA IMAGINILOR

Flickr oferă mai multe modalități de organizare a imaginilor. Pot fi create seturi de imagini (asemănătoare într-o anumită măsură directoarelor clasice) sau pot fi atribuite unul sau mai multe tag-uri fiecărei imagini. Cea de-a doua posibilitate de organizare se dovedește deosebit de utilă, nefiind constrânsă de rigiditatea pe care împărțirea în seturi o presupune. Spre exemplu, dacă este atribuit unei fotografii a tag-ului format din două cuvinte "ploaie vară", iar altei fotografii tag-ului



"ploaie toamnă", o afișare a imaginilor care conțin tag-ul "ploaie" va oferi ambele imagini. Este posibilă și afișarea calendaristică a imaginilor, utilizatorul putând opta în ceea ce privește data luată în calcul între cea la care s-a realizat upload-ul și cea la care a fost făcută fotografia. Sortarea imaginilor poate fi realizată în funcție de mai multe criterii, precum numărul de vizionări ori al comentariilor postate de ceilalți utilizatori. Un alt instrument util în ceea ce privește organizarea imaginilor îl constituie funcția Flickr Organizr, o pagină Web creată în Flash, care permite copierea și mutarea acestora prin drag&drop.

PENTRU BLOGERI

Cei care dețin un Blog vor putea publica în acesta imaginile încărcate pe Flickr. Blog This este butonul prin intermediul căruia se poate realiza acest lucru și care se situează deasupra fiecărei imagini încărcate pe Flickr. Blogger, Typepad, LiveJournal și Manila sunt doar câteva din Blog-urile în cadrul cărora pot fi publicate imaginile încărcate pe Flickr.

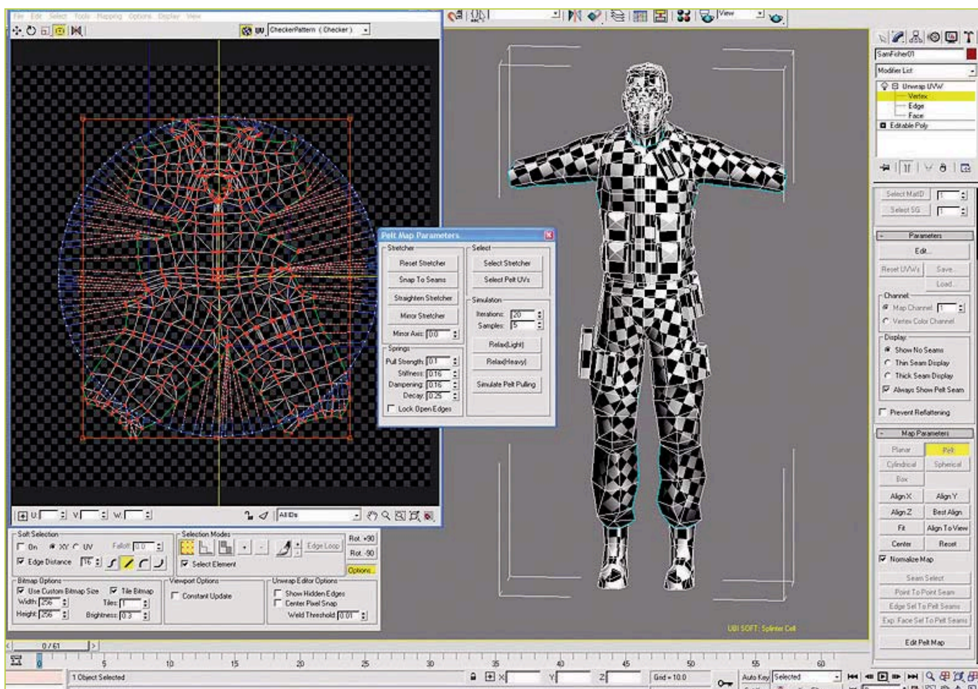
ALTERNATIVE

Deși nu este singurul site care oferă servicii gratuite de Photo Sharing, Flickr este preferatul nostru. Cu toate acestea, există numeroase alternative care merită încercate. www.snapfish.com, www.webshots.com, www.albumtown.com sunt doar câteva dintre site-urile ale căror servicii de Photo Sharing vă invităm să le încercați.

Liviu Mihai

3d studio Max 8

Încă un an, încă o versiune de 3d Studio Max. Ați început să vă plictisiți?



ȘTIREA CĂ AUTODESK A CUMPĂRAT ALIAS a stârnit o oarecare rumoare pe piața programelor de grafică 3D, dar zvonurile că viitorul ne va aduce un "3d Maxa" sau un "Mayax" au fost infirmate cu tărie de oficialii Autodesk și Alias. Maya și 3ds Max vor rămâne două entități distincte, singura schimbare urmând să fie creșterea interoperabilității dintre cele două pachete software.

Proverbul "Toamna se numără bobocii" se aplică și în cazul programelor de grafică, care încep să cadă ca frunzele din copaci cam pe la începutul lunii octombrie. Firește, dintre Maya 7, Softimage XSI 5, Lightwave 8.5 și Max 8, am ales să îl prezint pe acesta din urmă, pentru că este în continuare preferatul meu, dar și pentru că este un lider necontestat în topul preferințelor utilizatorilor ce au drept hobby grafica 3D. Dacă vă veți manifesta interesul, poate vom arunca împreună o privire critică și asupra celorlalte alternative într-unul din numerele viitoare.

Ca și în anii trecuți, Autodesk nu vine cu nici o schimbare cutremurătoare, însă îmbunătățirile sunt în număr suficient și destul de semnificative pentru ca schimbarea sufixului să fie justificată.

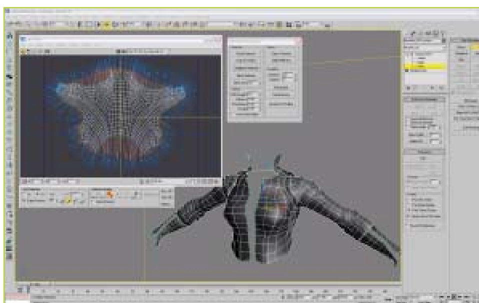
Apropo de schimbări, numele companiei producătoare a 3ds Max s-a schimbat pentru a treia oară în ultimii ani, de data aceasta Discreet transformându-se într-un sforăitor "Autodesk Media & Entertaining Solutions". Zvonurile spun că această schimbare ar fi rezultatul unei partide de poker ce a luat o turnură nefastă pentru șefii de la Discreet după ce aceștia câștigaseră drepturile de rebranding pentru Viz și Inventor, în final ei pierzând Max și Combustion. Aparent, același lucru s-ar fi întâmplat și cu Kinetix acum câțiva ani.

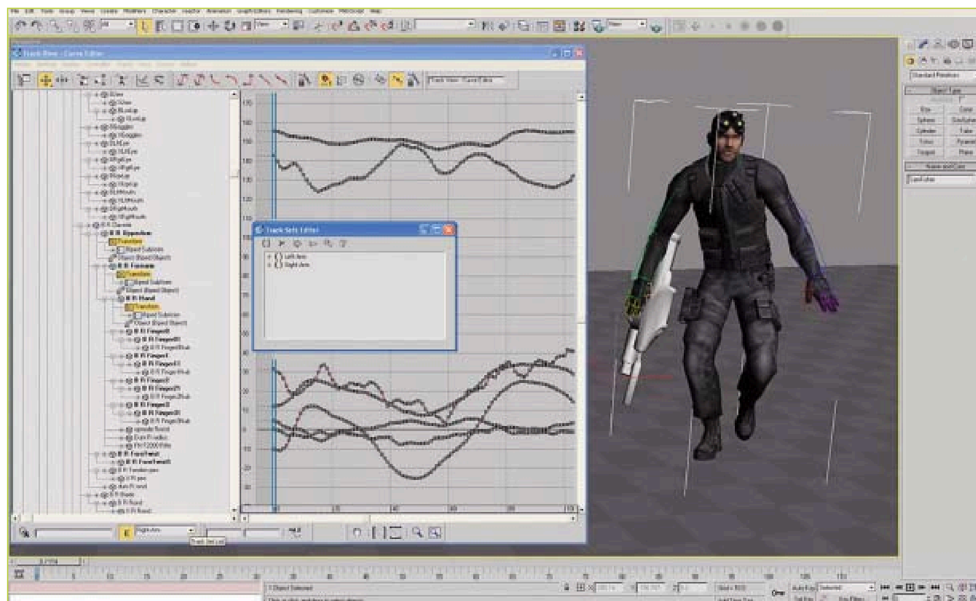
Este un zvon atât de bizar încât nu m-ar mira să fie adevărat. La un nivel atât de înalt, unde se învârt sute de milioane de dolari, există foarte multe șanse să dai peste astfel de "glume" excentrice.

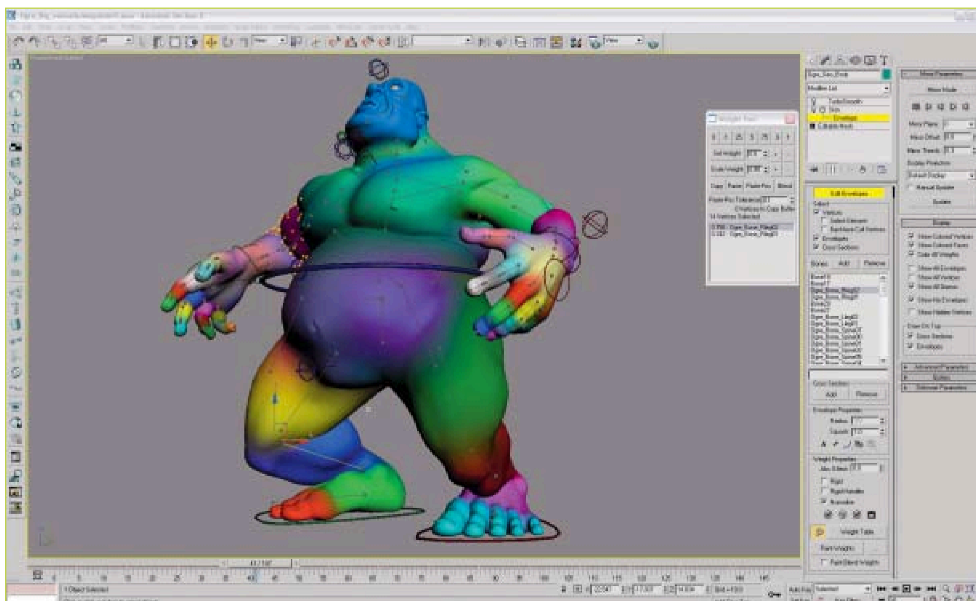
Prima "schimbare" pe care o veți observa la Max 8 este trecerea la un ecran de loading negru, de la cel albastru de la Max 7. Ceva mai sobru, mai profesional. Poate pentru unii contează. Pentru mine contează mai mult ce se întâmplă dincolo de ecranul de start.

Avem o serie de îmbunătățiri binevenite pe partea de modelare poligonală: un instrument Bridge, care a căpătat câteva îmbunătățiri de la patch-ul 7.1, opțiuni suplimentare la selecțiile de tip Loop și Ring, precum și modificatori de tip Pinch și Slide pentru instrumentul Connect. S-ar putea spune că în momentul de față 3ds Max a cam ajuns din urmă vechiul meu preferat, Wings 3D, doar că între timp Wings 3D a alunecat în uitare, depășit fiind de aplicații dedicate de modelare gen Silo sau Modo, care încă sunt peste Max 8 în privința funcționalității și vor deveni și mai performante când vor ajunge la versiunea 2.0 la sfârșitul acestui an.

Modulul de texturare UVW Unwrap a căpătat ceva mai multă atenție, pentru versiunea 8 Autodesk implementând un sistem de unwrapping foarte intuitiv și ușor de folosit, care va simplifica destul de mult mapping-ul suprafețelor organice complexe. El se numește pelt mapping și folosește o analogie cu cadrele de lemn pe care sunt întinse pieile de animale la uscat. Ca și AutoUV-ul din Wings 3D, el nu poate funcționa complet autonom: tot trebuie să stabiliți liniile după care va fi "decupată" meșa, pentru că este foarte dificil, dacă nu imposibil, să "întinzi" în







plan o formă 3D, cu toate fețele vizibile și fără deformări dacă nu o tai în bucăți. Dar "tăierea" meșei este și ea facilă și intuitivă, din fericire, și după câteva experimente sunt convins că cei care găseau texturarea dificilă înainte se vor declara mulțumiți de noul Pelt Mapping. Micile detalii care vor mai crea probleme pot fi rezolvate cu Relax UV sau Remove Distortion, și puteți acționa și manual direct pe UVW Map pentru a mai ajuta corelarea dintre meșă și textură. În plus, puteți exporta o imagine-template cu meșa aplatizată pentru a desena peste ea textura în Photoshop sau alt editor de imagini, acțiune care până acum nu putea să fie realizată decât cu ajutorul unui plugin specializat.

În ceea ce privește lucrurile cu adevărat noi, unii se vor bucura poate să afle că Autodesk a implementat în Max 8 un sistem de generat păr și blană, bazat pe "Shave and A Haircut", o aplicație specializată creată de Joe Alter și asociații lui, care a devenit un standard în industrie (a fost folosită pentru blana lui King Kong din noul film al lui Peter Jackson printre altele). Până acum el era disponibil ca plugin pentru Maya, XSI, Cinema 4D și Max, dar de acum este parte integrantă din 3d studio Max.

Nu vă așteptați totuși la ceva foarte simplu de utilizat. Cu toate că au fost făcute eforturi de a simplifica interfața, va trece ceva timp până veți obține rezultatele dorite în caz că nu ați mai lucrat cu Shave and A Haircut până în prezent. Dar complexitatea sistemului folosit pentru blană și păr are și părți bune: oferă flexibilitate, părul putând fi "pieptănat" și "aranjat" în variate moduri care se potrivesc pentru un număr aproape nelimitat de situații. Iar pentru că Shave and A Haircut este în fond un sistem de particule specializat, puteți folosi obiecte instanțiate în loc de fire de păr pentru a genera câmpuri cu flori, păduri și alte mulțimi de obiecte.

Integrarea în Max înseamnă o mai bună dinamică a părului, care va prelua inerția de la suprafața pe care este aplicat, pentru o animație realistă. De asemenea, pentru păr și blană Max poate folosi primitiva hair din Mental Ray, ceea ce are drept rezultat randări mai rapide și care folosesc mai puțină memorie pe parcurs. Însă nu vă așteptați la randări de zeci de secunde dacă aveți munți de blană. Zeci sau sute de mii de fire de păr înseamnă ore de randare, mai ales dacă vreți și umbrire realistă.

Modulul de textile Cloth, care a fost lansat la aproximativ două luni după versiunea 7 a 3ds Max, fiind inclus în patch-ul 7.1, are acum o mult mai strânsă conexiune cu pachetul-mamă și a fost îmbunătățit pe ici pe colo pentru a-l face mai fiabil. Este interesant că puteți crea variate tipuri de textile pe care puteți să le salvați ca preset-uri pe lângă cele deja definite: mătase, bumbac, lână etc.

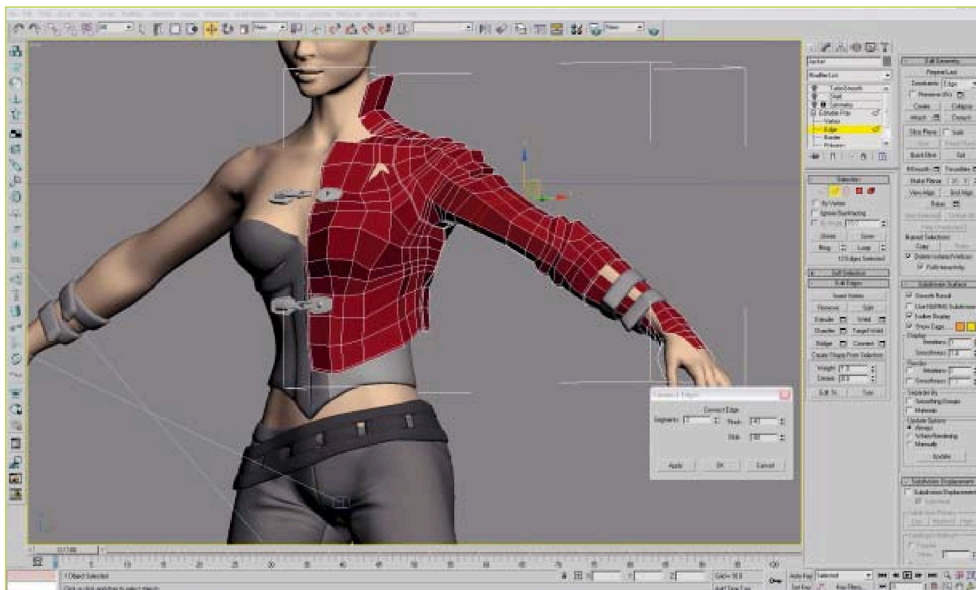
Combinația cloth+hair în animație cu fizica realistă vă poate îngenunchea calculatorul fără prea mare dificultate, însă există un motiv pentru care filmele de animație CG sunt realizate în "ferme" de randare.

Pe partea de skinning și animație se întrezăresc o serie de îmbunătățiri care ar trebui să îi bucure pe cei care trec dincolo de ilustrare și fac mici sau mari filmulețe: vertecșii sunt asignați din start unor oase, în momentul în care dați skin unei meșe, iar dacă faceți schimbări la nivel de geometrie, setările de weights pentru noii vertecși sunt interpolate pe baza celor vechi, ceea ce vă salvează o groază de timp. Noua paletă pentru Weight este mai intuitivă, ca și Weight Painting-ul ce permite salvarea de presets. Poate așa utilizatorii de Max vor avea mai multe motive să folosească interfața default în loc să recurgă la plugin-uri de la terțe părți, gen CAT (Character Animation Technologies). Care este în continuare o soluție mai bună dacă nu cumva sunteți obișnuiți cu Biped și restul interfeței din Max.

Spre final aș mai menționa un aspect interesant, Scene States, un concept împrumutat din Photoshop, care permite salvarea mai multor "stări" ale scenei, seturi de informații privind poziția obiectelor, parametrii luminilor, materialele și alte astfel de setări, făcând trecerea de la un experiment la altul floare la ureche.

Având în vedere că Max nu se va combina în viitorul apropiat cu Maya, opinia mea este că tot el va rămâne favoritul celor care au ca hobby grafica 3D, iar versiunea 8 cu îmbunătățirile ei nu face decât să îi întărească poziția de lider în topul preferințelor noastre.

Adrian Dorobăț



Contact

Producător	Autodesk
Publisher	Autodesk Media Solutions and Entertainment
Web	www.autodesk.com/3dmax

Detalii

Versiune	8.0
Sistem	Pentium 4 1Ghz, 256MB RAM, Video 32MB OpenGL/Direct3D
Program-gazdă	-
Tip de licență	shareware, 3495$

Evaluare generală

+ păr și blană, ne doream cu toții asta, nu?
+ texturare mai flexibilă și mai intuitivă
+ fluidizarea animației
- prețul este încă interdictiv față de alte pachete 3D
- încă există plugin-uri care se descurcă mai bine decât modulele implicite

Verdict

O evoluție constantă și lipsită de surprize



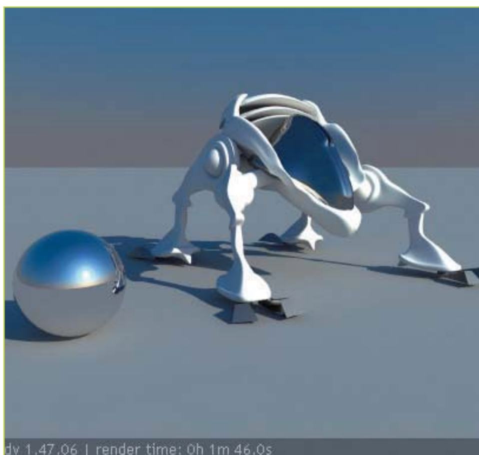
Vray 1.5

Un motor de randare popular, pe cale să devină şi mai atractiv



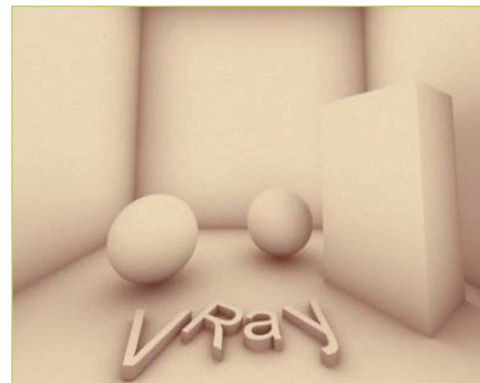
DUPĂ CE NEXT LIMIT A FĂCUT ACUM CEVA VREME valuri cu Maxwell, un engine de randare care folosea principiile fizicii moderne pentru a reda imagini virtuale fotorealiste, oferind în plus o serie de opţiuni foarte utile, gen sistem atmosferic cu cer şi soare, ceilalţi concurenţi din industrie s-au grăbit şi ei să anunţe că vor veni cu versiuni noi, care mai de care mai avansate şi cu opţiuni noi.

Am ales să discut despre Vray 1.5 pentru că este singurul dintre motoarele de randare ce vor fi îmbunătăţite pentru care are disponibilă o versiune de test (fie ea şi alpha) şi pentru că a fost întotdeauna preferatul meu pentru uşurinţa în utilizare şi rapiditate. Brazil şi Final Render au oferit mereu ceva mai multe opţiuni şi mai multă varietate în privinţa parametrilor care pot fi modificaţi, dar majoritatea sunt lucruri de care utilizatorul obişnuit, categorie în care cred că mă încadrez atât eu, cât şi cititorii acestui articol, nu are nevoie de complexitate, ci de opţiuni pe înţelesul lui, meniuri intuitive şi mai presus de toate, viteză.



Chiar dacă nu este cel mai realist dintre toate motoarele de randare, Vray este cu certitudine cel mai rapid. Meniurile sunt ceva mai intuitive decât la concurenţă, dar adevărul este că le înţelegi mai bine după ce ai lucrat o perioadă cu alte motoare de randare mai bine explicate. Documentaţia Vray este primitivă şi lasă de dorit, site-ul principal cu tutoriale şi forumuri fiind organizat de nişte pasionaţi, neafiliaţi decât indirect cu Chaos Group. Noua versiune 1.5 aduce două noutăţi importante care m-au făcut să mă entuziasmez. Prima este un sistem de atmosferă, cu cer parametric şi soare poziţionabil după dorinţă, similar cu ceea ce oferă Maxwell, cu diferenţa că în Vray randarea este sesizabil mai rapidă. Culoarea cerului şi a soarelui este calculată automat după poziţia astrului pe cer, iar acesta face obiectele să arunce umbre soft pe decor. Per total, o soluţie perfectă pentru a pune în valoare vizualizări arhitecturale sau pentru a expune modele solo. Singura dezamăgire este că Vray nu a implementat încă un plan infinit, ceea ce face necesare unele artificii, cum ar fi înclinarea camerei pentru a elimina linia dizgraţioasă a orizontului.

A doua noutate este VrayDirt, un shader care permite combinarea a două culori sau texturi pe baza unui algoritm de surface occlusion. Acest lucru îi conferă două utilizări relativ distincte: poate simula murdăria sau rugina pe obiecte, putând simula cu puţin ajutor efectul trecerii timpului şi al intemperiilor şi, de asemenea, poate fi folosită ca o metodă rapidă, dar mai grosolană de iluminare globală, atunci când nu aveţi nevoie de rezultate corecte fizic.

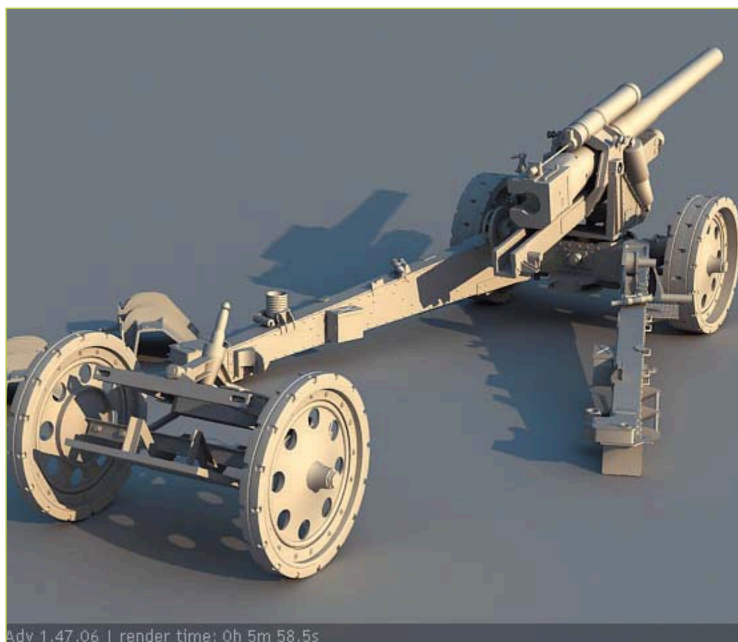


Tot pe rapiditate se pune accentul şi în cazul shaderului Fast SSS, care este folosit pentru a genera rapid materiale translucide, gen ceară, gel, plastic semitransparent şi chiar pielea umană. El nu este nou, doar o variantă a celui deja existent, dar este un argument în plus că ţelul celor de la Vray este de a realiza un motor de randare ale cărui perfomanţe să nu presupună existenţa unei ferme de calculatoare.

Vray 1.5 mai împrumută de la Maxwell şi un alt concept, cel al camerei virtuale, care simulează modul de funcţionare al unui aparat foto sau camere video, cu sistem de lentile, diafragmă, sensibilitate a filmului etc. Aceasta permite efecte vizuale care sunt aproape imposibil de obţinut cu camerele standard din Max (distorsiuni de tip fish-eye sau depth of field realist, mai pronunţat în colţurile imaginii decât în centru).





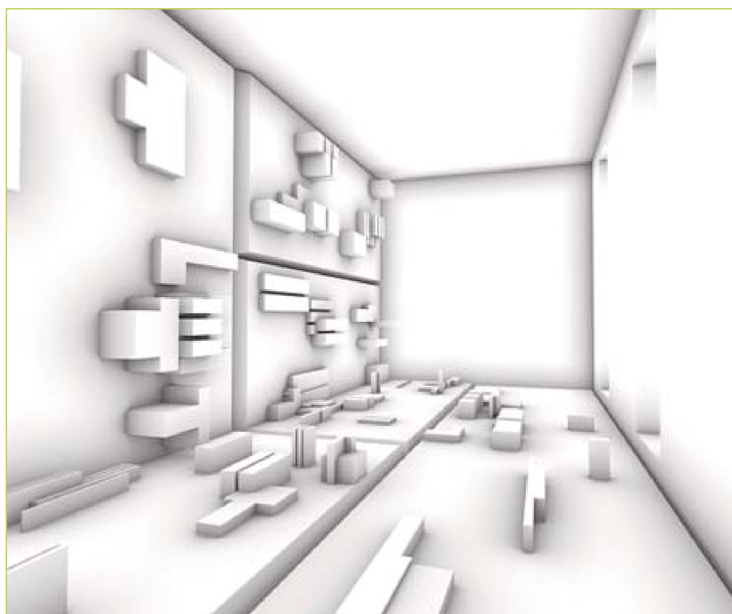


O altă îmbunătățire ține de implementarea Image Based Lighting (IBL), un procedeu de iluminare introdus acum câțiva ani buni de TrueSpace și mai apoi de Lightwave. El exista și înainte în Vray, prin intermediul HDRI, dar acum puteți folosi orice imagine ca textură pentru light-dome-ul oferit de Vray, iar programul va detecta unde aceasta este "mai strălucitoare" și va trimite mai multe raze de lumină din acea direcție pentru a ilumina obiectele din scenă. Firește, rezultatele sunt mai bune cu o imagine HDRI, pentru că are un spectru mult mai larg de valori ale luminii, dar nu veți da greș nici cu o imagine obișnuită.

În rest, aș mai menționa implementarea de motion blur pentru particulele generate cu Particle Flow, precum și tuning minor pe la photon mapping și randomized Monte-Carlo sampling. Sună complicat, și probabil nu veți avea ocazia să sesizați diferența.

Per total, până la apariția Brazil 2.0 cel puțin, Vray 1.5 este cel mai atractiv motor de randare pe care îl puteți utiliza în combinație cu 3ds Max la ora actuală. Și doar cu 3ds Max, pentru că, spre deosebire de Maxwell, Vray nu se înțelege și cu alte pachete 3D.

Adrian Dorobăț





Contact

Producător	Chaos Group
Publisher	Chaos Group
Web	www.vray.info

Detalii

Versiune	1.5
Sistem	Pentium 4, 256MB RAM, Video 32MB
Program-gazdă	-
Tip de licență	Comercial - 799$, Educațional - 299$, versiune gratuită limitată

Evaluare generală

+ prețul acceptabil față de alte motoare de randare
+ viteza cu care poate randa imagini de o calitate rezonabilă
+ actualizat constant
+ noile opțiuni sunt mai mult decât binevenite
+ are o versiune gratuită
- documentația ar putea fi mai bogată
- interoperabilitate doar cu 3ds Max

Verdict

Noul favorit pe partea de randare



Instant messenger

Google Talk 1.0



Cu toţii am auzit de Google şi succesele semnate de acesta precum Google Toolbar sau Google Earth. Cei care au creat cel mai popular motor de căutare aduc acum noutăţi şi în rândul programelor de mesagerie instantanee şi voice over IP prin Google Talk.

SIMPLU ŞI EFICIENT?

Interfaţa programului este una foarte simplă şi relativ săracă, practic Google Talk putând fi folosit strict pentru ceea ce a fost gândit. Numărul opţiunilor pentru configurare este de asemenea unul scăzut, dar acestea sunt foarte utile şi eficiente. Astfel putem opta pentru o rulare a programului la fiecare pornire a PC-ului, sortarea prietenilor după nume, primirea diverselor notificări vizuale sau auditive, ascunderea prietenilor invizibili sau offline, salvarea conversaţiilor purtate etc. Google Talk nu putea să iasă pe piaţă fără a aduce unele îmbunătăţiri faţă de programele existente, în consecinţă calitatea convorbirii este una bună, chiar foarte bună în condiţiile în care lărgimea de bandă utilizată nu este mare iar resursele de sistem necesare rulării aplicaţiei se situează în limite normale. Interfaţa lui Google Talk conţine un link direct către inbox-ul căsuţei de mail Gmail şi înglobează un Search Bar, semnat Google evident. Status-urile se schimbă foarte uşor, existând unele predefinite, dar care pot fi înlocuite cu unele personalizate.

CONCLUZIE

Rămâne de văzut dacă Google Talk va fi o aplicaţie la fel de populară ca şi faimosul motor de căutare şi se va ridica la nivelul concurenţei, trebuind să înfrunte Yahoo Messenger şi MSN Messenger. Totuşi să nu uităm că Google Talk este încă în stadiul Beta şi probabil i se vor mai aduce unele îmbunătăţiri până la versiunea finală. Pentru utilizarea sa aveţi nevoie de un cont de e-mail pe Gmail.

Contact	
Producător	Google
Web	http://www.google.com/talk/
Detalii	
Versiune	1.0.0.68 beta
Sistem	Windows 98/Me/2000/XP
Program-gazdă	-
Tip de licenţă	Freeware
Evaluare generală	
+ calitatea convorbirii	
+ modul de adăugare a prietenilor	
- număr mic de opţiuni	
- interfaţă simplistă	
Verdict	
★ ★ ★ ☆ ☆	

Suită securitate

BitDefender Professional 9



În ultimii ani produsele antivirus de pe piaţă au evoluat foarte mult, oferind utilizatorilor metode de protecţie din ce în ce mai bune şi mai eficiente, astfel încât acum numim antivirus o suită de securitate. BitDefender este la ora actuală cel mai bun produs din această categorie şi poartă sigla "Fabricat în România".

TREI ÎN UNUL

BitDefender Professional, aflat acum la generaţia a noua, ne oferă trei produse la preţul unuia, incluzând un antivirus, un firewall şi un filtru antispam. Modulul antivirus este foarte bine gândit, oferind o protecţie în timp real a calculatorului prin scanarea tuturor e-mail-urilor primite şi trimise, precum şi a majorităţii fişierelor cu care se lucrează (în funcţie de setările alese). Regiştrii sunt şi ei monitorizaţi pentru a detecta toate activităţile suspecte. Scanarea sistemului se poate programa cu ajutorul unui scheduler integrat, opţiune foarte utilă în cazul în care doriţi să scanaţi întregul sistem la intervale regulate de timp. Modulul antispam analizează e-mail-urile primite şi determină dacă acestea sunt sau nu spam. Sunt disponibile cinci niveluri de siguranţă de la "tolerant" până la "aggressive". Firewall-ul inclus oferă diverse metode de control şi protecţie, astfel încât pe baza unor reguli prestabilite de către utilizator putem avea un control strict asupra programelor care au acces la Internet, programelor care au acces la modemul din sistem, asupra scripturilor rulate şi cookie-urilor.

PROTECŢIE LA ZI

Un alt aspect pozitiv ar fi legat de update-uri: în cazul în care aveţi Automatic update setat pe enable, update-urile sunt făcute de mai multe ori într-o singură zi, existând o comunicare permanentă între serverul-mamă şi produsul instalat în sistem.

Contact	
Producător	Softwin
Web	http://www.bitdefender.com/
Detalii	
Versiune	9
Sistem	Windows 98/Me/2000/XP
Program-gazdă	-
Tip de licenţă	XtremPC
Evaluare generală	
+ opţiuni avansate pentru scanare	
+ firewall eficient	
+ monitorizare pentru regiştri	
+ update-uri zilnice	
Verdict	
★ ★ ★ ★ ★	

Conversie video

Avi2DVD 0.3.2



Deşi aflat într-un stadiu Beta, Avi2DVD este un program extrem de util cu ajutorul căruia se pot transforma în câţiva paşi fişiere din formatul AVI, MKV sau OGM în formatul VCD sau DVD.

4->3->2->1 PLAY

Mai precis sunt necesari doar patru paşi, aproximativ cinci-şase ore şi 8GB spaţiu liber pe harddisk pentru a putea realiza o conversie cu succes. Practic intervenţia utilizatorului este redusă la câteva click-uri de mouse, programul realizând automat restul operaţiilor. În prima etapă trebuie selectat fişierul cu filmul pe care dorim să-l convertim. În cazul în care acesta are mai multe CD-uri, acestea trebuie redenumite sub forma film_CDx.avi (unde "x" este numărul CD-ului), Avi2DVD recunoscând automat numărul de CD-uri pe care le îmbină într-un singur fişier, după care trecem la următorul pas. În etapa a doua trebuie selectate formatul în care se va face recodarea (DVD/SVCD sau VCD), calea unde va fi salvat rezultatul final, precum şi durata unui capitol (pentru SVCD/DVD-uri). În etapa a treia se vor selecta tipul codec-ului folosit şi opţiunile aferente fiecărui codec în parte, dar este indicat să fie lăsate setările implicite. În ultima etapă trebuie adăugată subtitrarea, dacă aceasta este în formatul sub_CDx.srt, atunci cea corespunzătoare CD-ului "x" va fi recunoscută automat şi nu mai este necesară introducerea manuală a celor "x" subtitrări, contopirea acestora realizându-se automat.

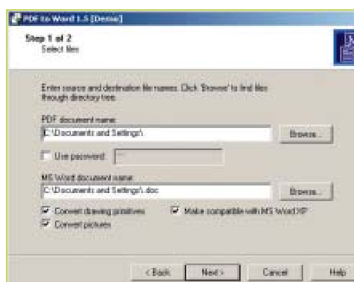
PUNCTE SLABE

După instalare pot apărea unele probleme cu diferite playere video, de exemplu MicroDVD Player a refuzat să mai ruleze corect. Pentru a rezolva această problemă ori dezinstalaţi Avi2DVD, ori treceţi la Windows Media Player (cu care totul a mers perfect şi după instalarea programului prezentat).

Contact	
Producător	Trust Fm
Web	http://www.trustfm.net/divx/
Detalii	
Versiune	0.3.2 Beta
Sistem	Windows 98/Me/2000/XP
Program-gazdă	-
Tip de licenţă	Freeware
Evaluare generală	
+ nu sunt necesare programe adiţionale	
+ recodare automată	
+ uşurinţă în utilizare	
- probleme cu unele playere video	
Verdict	
★ ★ ★ ★ ☆	

Conversie fişiere

PDF-to-Word 1.5



Vă întrebaţi ce puteţi face cu acest program? Numele său ne dezvăluie 90% din calităţile sale, adică realizează conversia documentelor din format PDF în formatul Microsoft Word (DOC).

UTILIZARE FACILĂ

PDF-to-Word se poate caracteriza prin două cuvinte: simplu şi uşor. Conversia se efectuează în doi paşi prin intermediul unui Wizard, nu durează foarte mult şi nu este necesară instalarea unor programe adiţionale. Utilizatorul nu este nevoit să intervină foarte mult în procesul de conversie, acesta selectând doar fişierul-sursă şi pe cel destinaţie. În cazul în care fişierul-sursă este protejat printr-o parolă, aceasta trebuie introdusă la pasul întâi după selectarea fişierului-sursă şi destinaţie. Formatarea documentului iniţial este păstrată, dar aceasta nu este una tocmai precisă, imaginile sunt recunoscute automat şi conversia se realizează ca atare.

CE E BUN COSTĂ

Deoarece este o variantă shareware, nu oferă posibilitatea de conversie a formulelor matematice, a link-urilor, iar o parte din caractere sunt transformate în asterixuri. Poate fi considerat o excelentă soluţie de conversie a fişierelor .pdf, cu condiţia să dispuneţi de cei aproape 30$ (preţul acestui program).

Contact	
Producător	Intelligent Converters
Web	http://www.convert-in.com/pdf2word.htm

Detalii	
Versiune	1.5
Sistem	Windows 98/Me/2000/XP
Program-gazdă	-
Tip de licenţă	Shareware (29.85$)

Evaluare generală

+ uşor de folosit
+ conversie rapidă
- nu oferă opţiuni avansate de conversie
- formatarea nu se păstrează corect

Verdict

★ ★ ★ ☆ ☆

Tweaker

WinXP Manager 4.92



WinXP Manager este o aplicaţie pentru tweaking-ul, optimizarea şi întreţinerea sistemelor de operare Windows XP, care include peste 45 de instrumente grupate în şapte mari categorii: Information, Optimizer, Cleaner, Customization, Security, Network şi Misc. Utilities.

COMPLEX ŞI UTIL

Acesta îşi poate aduce contribuţia la obţinerea unui sistem mai stabil, mai sigur şi mai rapid. Puteţi afla informaţii detaliate despre componentele hardware şi despre sistemul de operare şi le puteţi optimiza cu ajutorul vrăjitorilor, fără cunoştinţe avansate de hardware sau software (deşi nu vă recomandăm acest lucru deoarece puteţi avea ca rezultat un sistem instabil). Se mai pot îmbunătăţi timpii de start-up şi shutdown, dezactiva diverse servicii din Windows care nu vă sunt necesare, curăţa harddisk-ul de fişiere nefolositoare şi regiştrii de intrări invalide sau optimizarea conexiunea la Internet. Oferă opţiuni avansate de personalizare a meniurilor, desktop-ului, taskbar-ului, icon-urilor, meniurilor contextuale etc.

CĂLCÂIUL LUI AHILE

Din păcate, pe parcursul utilizării sale am întâmpinat diverse probleme şi bug-uri. De exemplu, blocarea aparent fără motiv a programului.

Contact	
Producător	Yanicsoft
Web	http://www.winxp-manager.com/

Detalii	
Versiune	4.92.2
Sistem	Windows 98/Me/2000/XP
Program-gazdă	-
Tip de licenţă	Shareware (34.95$)

Evaluare generală

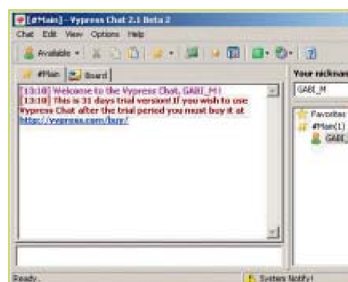
+ bogat în instrumente
+ opţiuni avansate
- prezintă unele bug-uri
- instabil

Verdict

★ ★ ★ ☆ ☆

Chat în reţea

Vypress Chat 2.1



Nevoia de comunicare a existat dintotdeauna iar cei care au creat Vypress Chat încearcă să satisfacă această necesitate. Mai pe scurt, avem în faţa noastră un program pentru chat-ul în reţea.

PUNCTE FORTE

Programul ne întâmpină cu o interfaţă destul de simplă, tipică pentru acest gen de aplicaţii, dar care ascunde subtil adevărata putere a acestuia. Sunt incluse funcţii avansate de chat precum filtrări pe bază de text, nick şi IP, chat-ul privat şi pe canale, topicuri, setarea diverselor alerte, logging, codarea prin culori a mesajelor afişate şi multe altele. Printre cele mai interesante facilităţi se numără Sharing File, prin intermediul căruia puteţi să partajaţi diverse fişiere în reţea şi Bulletin Board, cu ajutorul căruia puteţi să postaţi până la trei mesaje în reţea (Rich Text Format). Pentru aceasta din urmă nu aveţi nevoie de un server dedicat şi sunt necesare câteva minute de la pornirea programului pentru reactualizarea informaţiilor din reţea.

CONCLUZIA

Vypress Chat este un excelent program pentru chat-ul în reţelele de dimensiuni mici şi medii (aproximativ 30-40 de calculatoare).

Contact	
Producător	VyPRESS Research, LLC
Web	http://www.vypress.com/

Detalii	
Versiune	2.1
Sistem	Windows 98/Me/2000/XP
Program-gazdă	-
Tip de licenţă	Shareware (11$)

Evaluare generală

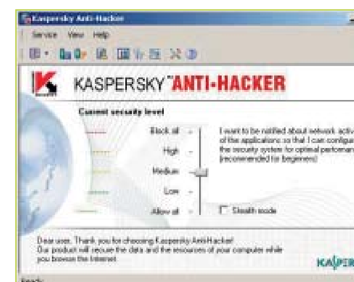
+ permite filtrarea mesajelor
+ bulletin board
+ se pot seta diverse alerte
+ nu necesită un server dedicat

Verdict

★ ★ ★ ★ ★

Firewall

Kaspersky Anti-Hacker 1.8



De hackeri şi de pagubele pe care aceştia le provoacă în special marilor companii, dar şi utilizatorilor individuali ştim cu toţi. Anti-Hacker este un firewall uşor de utilizat, destinat protecţiei PC-urilor personale.

FACILITĂŢI

Programul dispune practic de trei niveluri de securitate (redus, mediu şi ridicat), existând şi posibilitatea de a bloca sau permite accesul total către Internet. Este recomandată folosirea nivelului mediu de protecţie, în cazul nivelului avansat este permis accesul către Internet doar a programelor care se află într-o listă de acces iar pentru nivelul scăzut de protecţie blocarea aplicaţiilor se face într-un mod asemănător, pe baza unei liste. Pentru cei mai avansaţi sau mai pretenţioşi, Anti-Hacker poate fi configurat pentru fiecare program în parte după un set de reguli prestabilite, iar dacă rulează în modul "stealth", calculatorul devine invizibil pentru reţelele externe.

PENTRU ÎNCEPĂTORI

Deoarece este destinat în special uzului personal şi începătorilor, poate fi considerat un program excelent pentru protecţia calculatorului personal şi blocarea accesului neautorizat.

Contact	
Producător	Kaspersky
Web	http://www.kaspersky.com/

Detalii	
Versiune	1.8.180
Sistem	Windows 98/Me/2000/XP
Program-gazdă	-
Tip de licenţă	XtremPC (30 zile)

Evaluare generală

+ liste de acces
+ sistem invizibil în Internet
+ reguli de filtrare pentru programe
+ include cinci niveluri de securitate

Verdict

★ ★ ★ ★ ☆

Dacă vrei ca realizările tale grafice să apară în această rubrică, trimite-le, însoţite de nume şi detalii privind modul de realizare, la adresa de e-mail: galerii@xtrempc.ro sau prin poştă la: XtremPC, str. Al. Puşkin 18, Bucureşti 1. Imaginile trimise trebuie însoţite de o captură de ecran cu programul în care au fost realizate. În cazul unui program de grafică 3D, toate patru viewporturile trebuie să fie vizibile, afişând diferite perspective reprezentative ale scenei, atât wireframe, cât şi shaded. Pentru imagini 2D sau 3D realizate în programe mai puţin standard, va fi necesară cel puţin o captură de ecran de pe parcursul procesului de creaţie, full screen, afişând întreg mediul de lucru şi elementele imaginii realizate.

GX Galerii Xtreme

Singura expoziţie offline care găzduieşte creaţiile tale

Toyo
cgtoys@hotmail.com

Vizualizare arhitecturală de calitate, care suferă de artificialitatea tipică acestor ilustraţii, dar scenele sunt bine puse la punct, modelarea este de calitate şi iluminarea ireproşabilă. Imaginile ar fi putut avea mai mult "suflet", mai multă personalitate/viaţă: un vas cu portocale pe masă, o minge de baschet într-un colţ, ceva de genul ăsta. Felicitări oricum, mai aşteptăm şi altele, tot mai variate.





Ionuţ Salavastru
ionutzsalavastru@yahoo.com

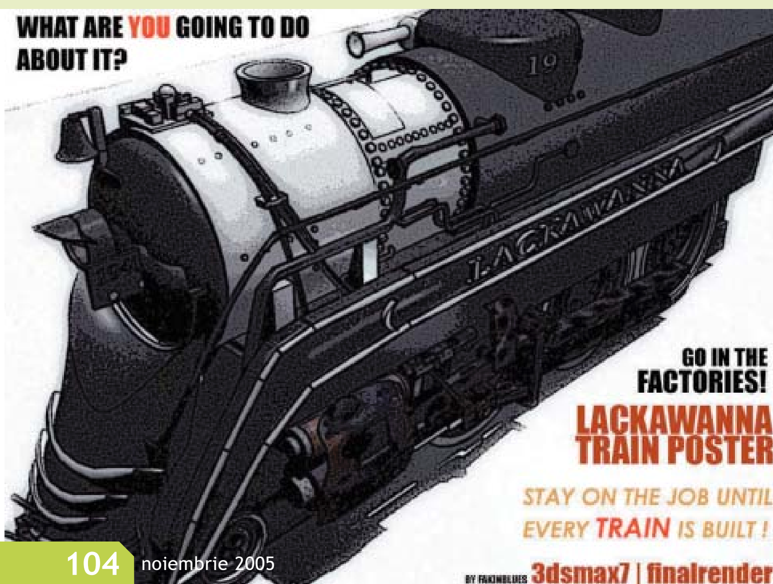
Interesant efectul de depth-of-field, poate puţin cam prea exagerat. Piesele ar fi putut fi mai detaliate. Per total, scena lasă de dorit pentru că pare un experiment neterminat. Ceea ce probabil şi este. Pe viitor aşteptăm ceva mai finisat.



Tauren Wingweaver
taurenthew@yahoo.com

"Imaginea a fost realizată în 3ds Max 7 şi randată cu FinalToon. Trenul a fost făcut din primitive modificate cu edit mesh. Se vrea a fi un poster de propagandă."

Ar trebui să mai încerci şi alte setări pentru FinalToon pentru că trenul este cam neclar pe alocuri. Şi dacă vrei un poster de propagandă, ar fi trebuit să mergi către un stil sepia, cu un fundal gălbui, peste care să aplici o textură de hârtie în Photoshop şi eventual să simulezi câteva îndoituri şi rupturi pe alocuri.





Richard Postelnicu
equilibrium3e@gmail.com

"Imaginea este făcută în Cinema 4d (box modeling), iar pentru texturi am folosit modulul BodyPaint. Background-ul este o fotografie făcută de mine şi lipită pe fundal cu PhotoPaint 11 (Corel). Poza finală o mai puteţi găsi la equilibrium3e.deviantart.com sau vision.uv.ro."

Am publicat imaginea cu toate că nu este o realizare de geniu, dar este bine închegată şi amuzantă în felul ei. Mai e de lucru la detalii, dar măcar autorul dovedeşte că a avut o idee şi s-a ţinut de ea. Mai bine decât să te pierzi în detalii şi să sfârşeşti cu un obiect rătăcit în mijlocul unui plan infinit.

Remus Brăiloiu
remuscb@yahoo.com
web: http://www.remuscb.3x.ro/

"Vă prezint ultimele mele trei lucrări, toate suprarealiste, realizate în 3ds Max 7 pe parcursul a două luni. Obiectele au fost modelate folosind editable pol, loft şi splines, iar personajul din "Disturbing the pianist" a fost realizat în Poser. O parte din texturi au fost făcute în Corel Photopaint şi Art Rage. Imaginile au fost randate cu V-ray."

Imagini excelente, cu un stil aparte, care ar putea fi considerate pe bună dreptate "artistice". Corel Photopaint şi Art Rage nu mi se par chiar cele mai fericite instrumente pentru crearea texturilor, dar, în fond, rezultatul contează şi creaţiile tale sunt chiar reuşite atât ca idee, cât şi ca realizare. Pe viitor aşteptăm altele şi mai şi.









Alex Coman
lunaticu16@yahoo.com

"Am o experienţă în 3D de vreo şase luni. La carcasă am lucrat o lună... şi la celelalte componente încă jumătate de lună. Toate părţile sunt foarte detaliate. Fiecare şurubel l-am făcut cum trebuie. Sper să vă placă."

Să recreezi meticulos un obiect poate fi o experienţă plăcută, din care ai multe de învăţat. Dar să ştii că nu întotdeauna asta înseamnă artă. Oricum ai vedea acest hobby însă, imaginile tale ar putea fi îmbunătăţite, dacă ai insista mai mult pe punerea în scenă şi pe iluminare. Oricum, un început încurajator. Perseverează!

"Criteriile luate în calcul în cazul extinderii de reţele sau servicii sunt numai economice."

În dialog cu RCS & RDS despre servicii de Internet, televiziune prin cablu şi telefonie fixă



Ovidiu Ghiman
Director Comercial
RCS & RDS

XPC: Ce noi servicii are în vedere RCS & RDS pentru fidelizarea clienţilor existenţi şi pentru atragerea altora noi?

O.G.: Noutatea cea mai mare este oferirea de servicii de telefonie fără plata unui abonament şi cu minute gratuite în reţelele Romtelecom şi RDS Tel către abonaţii existenţi de servicii CaTV şi Internet. În plus, avem în vedere îmbunătăţirea continuă şi diversificarea serviciilor de Internet şi telefonie, în special pentru utilizatorii casnici, şi punem accent pe oferirea pachetului complet de servicii: televiziune, Internet şi telefonie pe aceeaşi infrastructură. Investiţiile viitoare vizează şi dezvoltarea serviciului de televiziune digitală Digi TV, serviciu lansat în premieră pentru consumatorii de televiziune din România, la sfârşitul anului 2004.

XPC: Aveţi de gând să oferiţi pe viitor servicii de tipul celor furnizate de TIVO?

O.G.: Digi TV, serviciul de televiziune digitală prin satelit lansat în decembrie 2004, în premieră în ţara noastră, este de departe cel mai de succes serviciu DTH de pe piaţa românească, însumând până în prezent aproape 90.000 de abonaţi, în numai câteva luni de la lansare. Televiziunea digitală oferă o multitudine de oportunităţi de dezvoltare a serviciilor. Furnizarea de servicii interactive, video-on-demand şi altele ne preocupă şi cu siguranţă vom oferi astfel de servicii prin Digi TV în viitorul apropiat.

XPC: Când credeţi că veţi reuşi acoperirea tuturor zonelor din Bucureşti? Când veţi avea sub acoperire tot Bucureştiul cu serviciul Cable Link?

O.G.: Probabil în cel mult şase luni în cea mai mare parte din Bucureşti vom oferi servicii complete de telecomunicaţii (telefonie, Internet, televiziune) tuturor clienţilor conectaţi la reţelele noastre.

XPC: De ce s-a hotărât trecerea serviciului Cable Link pe tehnologia DHCP de alocare a IP-urilor şi nu s-a lăsat vechea metodă: fiecare cu IP-ul său?

O.G.: Începând cu luna martie a acestui an am decis introducerea unei noi facilităţi pentru configurarea şi atribuirea adreselor de IP la toţi abonaţii Cable Link. Trecerea la noua modalitate de alocare a IP-urilor, DHCP (Dynamic Host Configuration Protocol), aduce abonatului avantajul de a-i uşura configurarea setărilor de reţea, iar în cazul în care intervin schimbări pe parcurs acesta nu va trebui să efectueze nici o modificare a configuraţiei.

XPC: Cum apreciaţi evoluţia pieţei de Internet din România în următorii ani? Vor supravieţui reţelele de cartier?

O.G.: Considerăm că orice reţea de acest gen reprezintă o concurenţă ca oricare alta pe o piaţă deschisă; totuşi o reţea de cartier nu poate oferi servicii de calitate. Fenomenul reţelelor de cartier care s-au dezvoltat în afara cadrului legal (prin lipsa autorizaţiilor de funcţionare, construcţie etc.) depinde şi de atitudinea autorităţilor, care vor dori sau nu ca această piaţă să funcţioneze într-un cadru civilizat comparabil cu cel din Comunitatea Europeană. RCS & RDS se concentrează să ofere o calitate superioară a serviciilor prin îmbunătăţirea celor oferite şi extinderea sau completarea lor: creşterea lăţimii de bandă atât la nivel metropolitan, cât şi al ieşirii în Internet, îmbunătăţirea conţinutului, oferirea de servicii complementare gratuite de telefonie etc.

XPC: Foarte mulţi utilizatori aleg să se conecteze la Internet prin intermediul reţelelor de cartier, în primul rând datorită tarifelor relativ mici. Cum încercaţi să contracaraţi această tendinţă?

O.G.: Tarifele noastre au fost întotdeauna foarte competitive. Serviciul de acces Internet Cable Link pentru clienţii rezidenţiali oferă abonamente cu trafic nelimitat, viteze de transfer de până la 768Kbps şi servicii de telefonie fixă gratuită, începând cu doar 9 USD/lună. În plus, abonatul primeşte gratuit un abonament de telefonie cu multe minute gratuite în reţelele Romtelecom şi RDS.Tel şi beneficiază de cele mai reduse tarife de pe piaţă, ce scad factura telefonică cu peste 40% faţă de cea a operatorului clasic. De asemenea, pentru toate aceste servicii oferite abonatul mai dispune şi de suport tehnic 24/24h asigurat de specialişti în domeniu.

XPC: Veţi lansa în viitor servicii de acces wireless la Internet?

O.G.: În acest moment avem şi noi un număr limitat de asemenea conexiuni. În ciuda aparentului avantaj de mobilitate, această tehnologie are câteva limitări importante date de: viteza de transfer, stabilitate (calitatea conexiunii poate oscila datorită mediului de transmisie), securitate (fiind vorba de un mediu deschis) etc.

XPC: Ce veţi face în momentul intrării României în Uniunea Europeană, când vor fi interzise cablurile aeriene?

O.G.: Tendinţa, pe care o urmăm şi noi, este ca infrastructura să fie subterană. Implementarea acestui lucru depinde foarte mult de dorinţa autorităţilor locale din diferite zone.

XPC: Cum priviţi evoluţia distribuitorilor de canale TV prin satelit?

O.G.: Deşi Digi TV aproape se confundă cu piaţa DTH, nu e imposibilă în viitor apariţia unei concurenţe mai serioase pe această piaţă. Noi sperăm să convingem în continuare prin calitatea digitală a serviciului (sunet şi imagine), calitatea conţinutului (număr de programe) şi serviciile adiţionale: suport tehnic, EPG, e-mail etc. Numărul mare de abonaţi şi trendul de creştere explozivă dovedesc avântul pe care l-a luat Digi TV pe piaţa de profil.

XPC: Ştim că negaţi existenţa unui aşa-numit pact de neagresiune între companiile furnizoare de servicii prin cablu. Însă, de asemenea, cunoaştem cazuri în care o companie evită să se extindă în zone în care există deja altă companie concurentă. Ce aveţi de spus în legătură cu acest fapt?

O.G.: Criteriile luate în calcul în cazul unei extinderi de reţele sau servicii sunt numai economice şi este evident că e mult mai rentabil să oferim servicii suplimentare acolo unde deja există infrastructură decât să construim o infrastructură nouă. În plus, extinderea infrastructurii nu are sens atunci când e vorba de dezvoltarea unui pachet de servicii ce

generează venituri per unitate mai mari. Concurenţa există şi se va dezvolta şi în continuare în toate zonele ţării.

XPC: La ora actuală foarte mulţi abonaţi atât ai RCS & RDS, cât şi ai altor companii sunt nemulţumiţi că nu pot recepţiona postul Telesport. Care este motivul pentru care nu difuzaţi acest post?

O.G.: Nu se pune problema refuzului de a difuza Telesport, însă nu am primit încă o ofertă clară şi convenabilă din partea acestui canal. Distribuţia redusă în general a acestui canal demonstrează clar că nu e vorba de o opoziţie a companiei noastre, ci de o reacţie normală a pieţei în general.

XPC: Plata abonamentelor serviciilor de cablu şi/sau de date se poate face online, prin Internet? Aveţi de gând să lansaţi în curând această posibilitate?

O.G.: Deocamdată plata abonamentelor pentru serviciile RCS & RDS nu este disponibilă în sistem online. Facturile pentru serviciile oferite (televiziune prin cablu/prin satelit, Internet şi telefonie fixă) pot fi achitate la casieriile RCS & RDS şi, în plus, plata pentru serviciile de Internet, telefonie şi televiziune prin satelit Digi TV se poate face şi prin bancă (virament bancar sau ordin de plată), trezorerie şi card ING Bank (Selfbank). Avem în vedere şi diversificarea modalităţilor de plată şi în viitor vor apărea cu siguranţă noi posibilităţi, inclusiv cele online.

XPC: Câţi utilizatori exploatează serviciul de telefonie fixă oferit de RDS?

O.G.: În momentul de faţă peste 250.000 de clienţi beneficiază de serviciile de telefonie fixă RDS Tel.

ULTIMA ORĂ

UN NOU SMARTPHONE SONY ERICSSON

A fost anunţat P990 cu Symbian 9.1

Prin lansarea noului Smartphone, Sony Ericsson dovedeşte încă o dată implicarea în proiectul Symbian, deoarece P990 va fi primul model de Smartphone disponibil comercial care va adopta versiunea îmbunătăţită a sistemului de operare Symbian 9.1 şi platforma software UIQ3. Pe lângă funcţiile Wi-Fi, P990 vine cu o cameră de 2MP cu autofocus şi tastatură completă, protejată de o clapetă. P990 continuă succesul primelor serii de Smartphone-uri produse de Sony Ericsson P800, P900 şi P910.



Pentru a permite comunităţii de programare să creeze cât mai multe aplicaţii pentru noul sistem de operare Symbian şi platforma de software IUQ3, cei de la Sony Ericsson au decis să anunţe noul produs cu mult înainte de lansarea propriu-zisă a terminalului.

"Potenţialul tehnic al noului P990 va fi adus la viaţă mai ales graţie unor aplicaţii dezvoltate de comunitatea globală independentă. Cererea de aplicaţii pentru modelele P800, P900 şi P910 a fost foarte ridicată. Modelele noastre de Smartphone au fost recunoscute ca fiind cele mai avansate şi utile de pe piaţă. Vrem să menţinem această reputaţie şi în cazul noului P990, asigurându-ne că putem oferi pieţei o gamă variată de aplicaţii de top pentru afaceri, divertisment şi jocuri, încă din momentul în care utilizatorii noului model fac prima lor vizită la magazinul online de aplicaţii Sony Ericsson", susţine Jan Wäreby, vice-preşedinte executiv şi responsabil cu activităţile de vânzări şi marketing la Sony Ericsson.

P990 va fi compatibil 3G, făcând posibile descărcarea fişierelor multimedia în bandă largă, realizarea videoconvorbirilor sau navigarea pe Internet. Paginile Web vor putea fi deschise cu ajutorul browser-ului norvegian Opera 8, în format landscape.

SCHIMBĂRI LA VÂRF

Connex are un nou CEO

Începând cu 1 noiembrie 2005, Connex are un nou CEO (Chief Executive Officer) în persoana doamnei Liliana Solomon. Timp de aproape şase ani această funcţie a fost ocupată de Ted Lattimore. "Dinamismul cu care Ted a condus Connex, de la începutul anului 2000, a fost un catalizator esenţial al creşterii impresionante a numărului de clienţi şi al rezultatelor financiare excelente înregistrate de Connex. Sub conducerea lui Ted, Connex a crescut de la un milion la peste cinci milioane de clienţi, în numai cinci ani şi jumătate. În acelaşi timp, Connex a fost recunoscută, an după an, ca una dintre cele mai importante şi admirate companii, în România şi dincolo de graniţele ţării", a declarat Paul Donovan, CEO Regional OVS (Other Vodafone Subsidiaries). Liliana Solomon a venit de la compania Cable & Wireless, unde a ocupat simultan funcţiile de Chief Financial Controller pentru divizia din Marea Britanie şi de Chief Financial Officer (CFO) pentru operaţiunile internaţionale ale companiei. Anterior, Liliana Solomon a fost CFO al operatorului de comunicaţii mobile T-Mobile, în Marea Britanie, fiind responsabilă de operaţiunile GSM curente ale companiei.

SERVICII ONLINE DE LA ORANGE

WebShop & WebCare

Prin lansarea serviciilor Orange WebShop şi Orange WebCare actualul lider al pieţei de telecomunicaţii mobile din România le oferă clienţilor posibilitatea de a achiziţiona produse online şi a-şi administra un cont direct prin Internet. Ambele servicii pot fi accesate gratuit de pe site-ul www.orange.ro.

Prin serviciul Orange WebShop clienţii au acces rapid la produsele Orange, având totodată posibilitatea de a cumpară online telefoane, accesorii, produse promoţionale sau PrePay.

Orange WebCare le oferă abonaţilor posibilitatea de a-şi administra contul şi de a-şi modifica planul tarifar. Sunt posibile totodată reîncărcarea contului PrePay, aflarea informaţiilor despre factură sau costuri suplimentare şi plata abonamentului. Utilizatorii cartelelor Orange Prepay îşi pot schimba planul tarifar şi pot afla informaţii despre creditul disponibil.

"Cu Orange WebCare, Orange Orange WebShop şi SelfCare, clienţii Orange economisesc timp, pot să afle informaţiile referitoare la contul lor simplu şi rapid sau pot cumpăra un telefon fără să meargă la magazin, acesta fiind livrat prin curier. Clienţii au acces la Orange WebShop şi Orange WebCare gratuit, şapte zile pe săptămână, 24 de ore din 24, astfel încât oricând au nevoie, în orice loc şi în orice situaţie pot modifica cum şi când doresc serviciile pe care le folosesc şi pot achiziţiona produse Orange", susţine Richard Moat, director executiv Orange România.

Serviciul este disponibil abonaţilor Orange, utilizatorilor PrePay, dar şi celor care nu sunt clienţi Orange.

jocuri



Bogdan Bridinel

Pledoarie pentru grafică mai slabă

Dorinţa de a face un joc să arate cât mai bine posibil se poate dovedi dăunătoare.

Care contează mai mult dintre grafică şi gameplay este întrebarea perenă pe care o discută toţi pasionaţii de jocuri după ce nu mai au nimic cu adevărat interesant de discutat, dar pe mine unul nu m-a preocupat niciodată, pentru că întotdeauna am considerat-o o problemă falsă. Cele două nu se exclud în nici un fel, aşa că de ce nu le-am putea avea pe amândouă? De altfel, o scurtă privire în trecut demonstrează că, de cele mai multe ori, jocurile bune au avut toate calităţile, iar cele slabe au la rândul lor obiceiul să scârţâie din toate punctele de vedere. Există şi excepţii (Civilization 2 este primul exemplu care îmi vine în minte), dar numărul acestor excepţii nu este suficient de mare încât să se poată spune că ele definesc o tendinţă.

Totuşi, iată că acum, la câţiva ani după ce toată lumea (minus câţiva obsedaţi) a lăsat baltă discuţia, am devenit brusc interesat. Am senzaţia că se întâmplă ceva dubios. Este ceva putred în regatul Danemarcei, ca să zic aşa.

Daţi-mi voie să vă prezint proba unu: jocurile 2D au început fie să dispară cu totul, fie să fie trecute la 3D, cu consecinţe de obicei negative. Chiar dacă am fost unul dintre cei care au considerat Worms 3D un joc reuşit, nu pot să nu admit că în cele din urmă este inferior versiunii 2D, pentru că meciurile durează mai mult, bătăliile sunt ceva mai lipsite de variaţie, iar începătorii în domeniu nu mai înţeleg atât de bine ce trebuie să facă aşa cum puteau înţelege din versiunea bidimensională. Mai grav, jocurile următoare din serie au încercat să cârpească lipsurile inerente trecerii la 3D prin tot felul de idei care au sfârşit prin a strica şi ce mai era bun. Seria este practic pe patul de moarte şi, culmea, o revenire la 2D nu mai este posibilă, pentru că ar fi percepută ca un pas înapoi. Producătorii s-au adus singuri într-o situaţie din care nu mai există ieşire.

Proba doi: fenomenul DOOM 3. Nu mă refer doar la DOOM 3, ci şi la alte jocuri, cum, aş zice din trailer-ul pe care l-am văzut, va fi şi Elder Scrolls IV: Obliovion. Oblivion este unul dintre jocurile din viitorul apropiat care mă interesează cel mai mult, dar nu pot să nu simt o anumită reticenţă faţă de secvenţele pe care le-am văzut. Mă aşteptam la o evoluţie în spiritul seriei, adică la o lume şi mai vastă, şi mai populată, dar ce am văzut arăta destul de sărăcăcios. Bine, din anumite puncte de vedere, dar sărăcăcios. De exemplu, pe străzile oraşului prezentat nu erau decât vreo doi indivizi rătăciţi, în rest pustiu. Aşa s-a întâmplat şi cu DOOM 3, care, de dragul de a avea monştri cu mai multe poligoane, a ajuns să aibă mai puţini monştri. Aştept de câţiva ani să văd un joc la persoana întâi cu lupte cu adevărat monstruoase, în care două armate adevărate să se încleşteze într-o bătălie de câţiva kilometri pătraţi măcar, dar dacă jocurile continuă să adauge detalii nu vor putea niciodată să afişeze mai mult de câteva personaje la un moment dat.

Pe scurt, vreau grafică mai bună, dar altfel. Vreau grafică mai bună în sensul că vreau să văd săbiile îndoindu-se şi armurile ciobindu-se în luptă. Vreau grafică mai bună în sensul că vreau să supraveghez de pe un bloc un întreg oraş văzându-şi de treabă. Vreau grafică mai bună în sensul că vreau să văd explozii de un kilometru înălţime aruncând mii de maşini în toate direcţiile. Ce nu vreau sunt personaje parcă făcute din plastic, plimbându-se printr-o lume frumoasă şi goală.

ULTIMA ORĂ

NOUTĂŢI DIN LUMEA JOCURILOR

WOLFENSTEIN SE ÎNTOARCE

Continuare pentru saga castelului blestemat

Enemy Territory: Quake Wars şi Quake 4 nu sunt de ajuns pentru John Carmack & co: id Software, împreună cu Activision, confirmând începerea lucrului la o continuare pentru vestita serie Wolfenstein. Aceasta deja cuprinde titluri importante precum: Wolfenstein 3-D (considerat a fi tăticul FPS-urilor), Spear of Destiny, Return to Castle Wolfenstein (primul titlu din era modernă a seriei, apărut în 2001, ce avea la bază motorul grafic de Quake 3) sau succesul multiplayer Wolfenstein: Enemy Territory. În aceste condiţii este logic ca pretenţiile să fie mari. Pentru satisfacerea acestora, băieţii de la Raven Software au fost puşi din nou la treabă (abia au încheiat capitolul de mult aşteptat numit Quake 4). Motorul grafic folosit de noul



Wolfenstein se pare că este acelaşi "MegaTexture" (o tehnologie derivată din DOOM 3, însă optimizată pentru redarea spaţiilor deschise), folosit şi pentru Enemy Territory: Quake Wars (în producţie la Splash Damage), iar acţiunea jocului ne va purta paşii printr-o Germanie răvăşită de război, unde savanţii nazişti îşi fac de cap cu supranaturalul… din nou.

WORLD CYBER GAMES 2005 - SINGAPORE

Scutit de armată ca să se joace

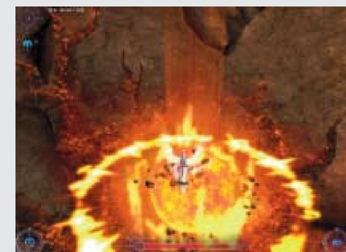
Tânărul Stanley Ow este soldat în armata din Singapore. În ţara sa, serviciul militar obligatoriu durează doi ani, însă puştiul de 20 de ani a reuşit să scape de el, măcar în parte. Şi nu prin metodele clasice folosite la noi, de genul "fură AK-ul, dezertează şi eventual lasă-te prins de poliţie printr-un câmp de porumb, după un schimb de focuri intens...". Nu, Stanley a reuşit performanţa de a se califica în finala World Cyber Games 2005, primind o permisie specială pentru a participa la evenimentul ce se va desfăşura chiar în ţara sa, în luna noiembrie. Mai mult, se pare ca statul Singapore îşi preţuieşte foarte mult jucătorii profesionişti, oferindu-le tuturor celor chemaţi în prealabil în armată, dar implicaţi în astfel de evenimente o permisie de acest gen.



AGE OF ANGELS

Legenda îngerului Metathron

Ucrainenii de la Boolat nu sunt cel mai cunoscut studio de profil din ţara lor, însă se pot mândri cu câteva localizări realizate pentru piaţa ex-sovietică. Printre jocurile care le-au trecut prin mână putem enumera câteva titluri din seria Nancy Drew (Last Train to Blue Moon Canyon, The Secret of The Old Clock, The Secret of Shadow Ranch, The Curse of Blackmoor Manor), precum şi 3D shooter-ul Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy. Studioul din Ucraina se pare însă că s-a săturat de localizări şi anunţă Age of Angels. Jocul se vrea a fi un action cu elemente RPG în care jucătorii vor intra în rolul lui Metathron, primul înger, mesagerul zeilor. Metathron va colinda astfel 26 de niveluri, împărţite în trei lumi, şi va avea de-a face cu trei rase (îngeri, demoni şi elementals), totalizând circa 30 de creaturi diferite. Se pare că vor exista patru moduri de a termina jocul, povestea neliniară - adusă în prim-plan prin secvenţe cinematice - având un rol important în joc.



SAM & MAX 2

Cei mai ciudaţi detectivi particulari revin

Cei de la Telltale Games au ţinut să organizeze o conferinţă de presă în care să anunţe vestea că şi-au asigurat drepturile pentru licenţa Sam & Max, fanii căţelului şi iepurelui din clasicul joc de aventură realizat de LucasArts putând, în sfârşit, să răsufle uşuraţi. Noul joc pe care Telltale îl are în plan nu va fi însă o continuare a vechiului proiect LucasArts, Sam & Max: Freelance Police, joc anulat din motive încă neclare. Devine astfel interesantă povestea acestui joc, transformată într-o adevărată telenovelă. Jocul celor de la Telltale nu este nici mai mult, nici mai puţin decât a treia încercare de a continua seria: titluri precum action/adventure-ul de Xbox cu aceeaşi tematică (a celor de la deja desfiinţatul studio Infinite Machine) sau Sam & Max: Freelance Police de la LucasArts fiind deja sortite eşecului. Veştile îmbucurătoare sunt că mare parte din realizatorii primei părţi se află în echipa Telltale şi vor lucra şi la acest proiect. Noile aventuri ale lui Sam & Max vor fi împărţite pe episoade, similar actualului proiect Telltale, Bone. Să sperăm că de această dată totul va merge bine şi nu vom avea parte de încă un proiect mort din faşă.



SCANDAL LA MASA BOGAŢILOR

Adrian Carmack - concediat de la id Software

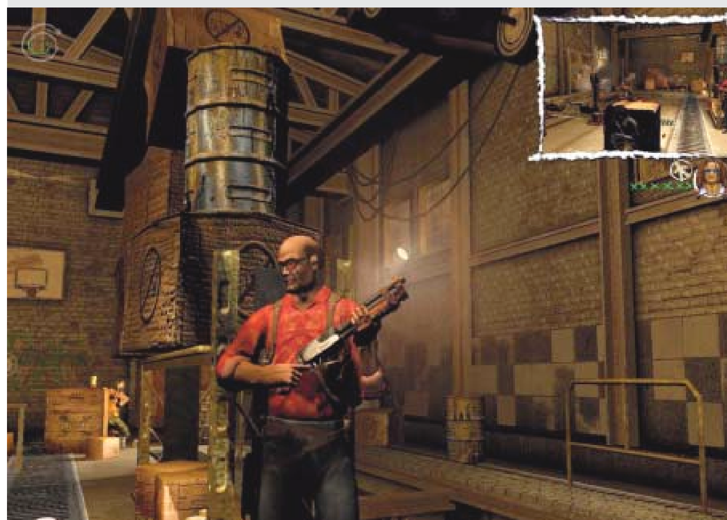


De ceva vreme încoace, scandalurile din industria jocurilor au început să le egaleze ca număr pe cele din ştirile tabloidelor. Astfel, într-un articol din Wall Street Journal se relatează că Adrian Carmack a fost recent concediat de la id Software şi a dat în judecată compania pentru a i se declara nul contractul de angajare. În ciuda faptului că poartă acelaşi nume de familie, trebuie menţionat că John şi Adrian Carmack nu sunt rude. În actele înaintate tribunalului se precizează ca Activision a oferit anul trecut suma de 90 de milioane de dolari pentru proprietăţile DOOM, Quake şi Wolfenstein şi chiar s-a luat în considerare suma de 105 milioane de dolari pentru întreaga companie. Aceste informaţii sunt relevante pentru tribunal deoarece Carmack susţine că decizia de a nu vinde compania a fost luată pentru a-l forţa pe el să-şi vândă acţiunile (41%) la un preţ mult mai mic decât valoarea lor reală. Adrian Carmack se numără printre fondatorii studioului, alături de John Carmack, Kevin Cloud şi John Romero, însă acesta din urmă a părăsit id după lansarea primei părţi din seria Quake. De asemenea, în decursul timpului, acţiuni le-au mai fost oferite lui Todd Hollenshead şi Tim Willits. Deocamdată, nici Activision, nici id nu au avut vreo o reacţie publică. Cum va influenţa acest eveniment dezvoltarea următoarelor proiecte id nu se ştie, însă, dacă ne uităm în trecut, vom observa că firma texană a trecut tot timpul elegant peste plecările de personal (American McGee sau John Romero) şi a continuat să scoată produse de o calitate incontestabilă.

VOODOO NIGHTS

Cehii se întorc în anii '80

Vă mai aduceţi aminte de perechea Danny Glover-Mel Gibson din seria "Armă mortală"? Sau de ineditul cuplu de parteneri fără voie Nick Nolte-Eddie Murphy din "48 Hours"? Dacă nu, atunci cehii de la Mindware Studios ţin să vă reamintească de acele vremuri prin ultimul lor joc - Voodoo Nights, anunţat pentru PC şi Xbox 360. Personajele principale vor fi poliţiştii Jack şi Samuel, iar tot gameplay-ul se va baza pe legătura care se creează între cei doi parteneri, în încercarea lor de a opri o bandă de nelegiuiţi care se joacă de-a magia voodoo. Astfel, în timpul jocului single player, vom putea controla partenerul prin comezi şi ordine simple, iar modul "picture-in-picture" va ajuta foarte mult în timpul jocurilor cooperative. De asemenea, după reţeta deja bine cunoscută, Jack şi Samuel se vor putea folosi de modul "DeadTime" (bullet time) pentru a încetini acţiunea şi împărţi gloanţele în jur cu mai multă acurateţe. Mindware promite un motor fizic foarte avansat, care va permite redarea secvenţelor violente cu o precizie de ceasornic. Oare vom avea parte şi de personajul mic şi-ncurcă lume (a la Joe Pesci) care tot timpul nimereşte în mijlocul acţiunii în cele mai nepotrivite momente? Sau poate de locotenentul sâcâitor care încearcă tot timpul să-i tempereze pe cei doi?



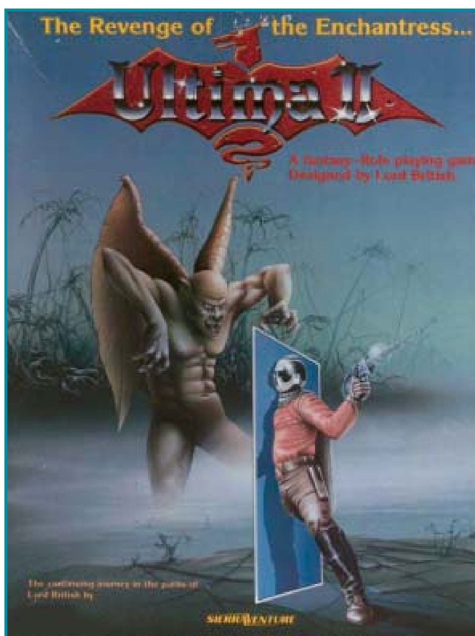


POVEŞTI CU REŢETĂ

O PROBLEMĂ DE ORIGINALITATE

O organizaţie secretă încearcă să trezească o malefică entitate care a dormit timp de mii de ani? O profeţie spune că doar eu pot salva lumea? Mi-am pierdut memoria? Toate astea sună foarte familiar.

INSULE URIAŞE PLUTIND PE CER, ÎNTRECERI cu nave spaţiale, războaie purtate cu roboţi mai mari decât două blocuri puse unul peste altul, viermişori care trag cu puşca - jocurile pot face orice. Şi atunci de ce, de atâtea ori, fac atât de puţin? În 90% din cazuri, scenariile jocurilor sunt construite pornind de la aceleaşi câteva clişee arhicunoscute, iar acţiunea de pe parcurs urmează şi ea un traseu bine stabilit, de parcă toţi producătorii din lume s-ar inspira din aceeaşi (în mod clar nu foarte mare) carte de referinţă, intitulată "Cinci metode sigure de a crea o poveste de joc în doar cinci minute" sau ceva asemănător.



➲ În seria Ultima, eroul este un pământean care trebuie să salveze o lume numită Brittania.

Scenariul nu este singurul care suferă de lipsă de originalitate - de multe ori şi jocul efectiv este construit parcă din blocuri LEGO împrumutate de la alţii -, dar în condiţiile în care, culmea, se pune din ce în ce mai mult accent pe creerea unui context, iar timpul acordat punerii în scenă a poveştii este din ce în ce mai mare, scenariul este partea care sare cel mai clar în ochi ca fiind rezultatul unui proces de reciclare. Acum 12 de ani, când a apărut DOOM, era foarte posibil ca cineva să îl parcurgă de la un capăt la altul fără a şti că este vorba despre un accident care a deschis un portal spre Iad. În momentul de faţă, în care chiar şi FPS-urile se simt obligate să se oprească din când în când pentru a explica în detaliu ceea ce se întâmplă, ar fi fost de aşteptat ca povestea să fie ceva mai elaborată şi poate mai ieşită din comun, dar, după cum o demonstrează realitatea, de obicei ni se serveşte aceeaşi idee, numai că extinsă mult mai mult decât merită. Bineînţeles, excepţiile există şi ele. Scopul articolului de faţă nu este să le amintească pe acestea sau (în nici un caz) să demonstreze că jocurile sunt în mod iremediabil şi pe timp nedefinit închistate la un nivel de povestire inferior altor medii. Suntem convinşi că jocurile pot captiva şi prin poveste la fel de mult sau mai mult decât o fac filmele şi cărţile, ba chiar putem spune că există câteva exemple de jocuri care au reuşit asta, dar astăzi ne vom apleca mai mult asupra celor care nu au reuşit. Sau a celor care au reuşit, dar mai apoi au fost imitate de atâtea ori încât am şi uitat că iniţial erau pline de originalitate. Vă rugăm, nu vă supăraţi dacă vedeţi numele unor jocuri care v-au plăcut! Multe dintre ele ne-au plăcut şi nouă, unele pentru că sunt atât de bine realizate ca jucabilitate încât povestea cade în plan secund, altele pentru că au reuşit să construiască o poveste bună pe un miez stereotip. Dar nu putem să nu le purtăm măcar puţin pică pentru că nu au încercat să fie mai originale. Consideraţi acest articol mica noastră răzbunare.

În rândurile care urmează vom încerca să expunem toate clişeele, toate reţetele, toate banalităţile care ne-au brutalizat intelectul de-a lungul timpului. Toate lucrurile care, dacă apar într-un joc, dovedesc fără nici o îndoială că cineva era complet lipsit de inspiraţie în ziua în care s-a scris scenariul. Unele dintre aceste clişee sunt în mod indubitabil atrăgătoare şi merită poate explorate mai mult. Altele însă ori



➲ Nameless One din Planescape Torment este unul dintre primele personaje de joc care suferă de amnezie.

sunt de-a dreptul plictisitoare ori au fost exploatate prea mult şi ar trebui lăsate în pace, măcar pentru o vreme. Pe scurt, mai departe veţi vedea cum arată în viziunea noastră imaginara carte despre metodele sigure de a construi o poveste de joc în câteva minute, carte pe care poate designerii de jocuri ar trebui să o citească în primul rând pentru a şti ce să nu facă dacă vor să evite ceea ce s-a mai făcut de o mulţime de ori. Începem, bineînţeles, cu însuşi alter-egoul nostru. Personajul principal.

EROUL TIPIC - SCURTĂ CARACTERIZARE

Reguli de bază: dacă lumea trebuie salvată, jucătorul este cel care o va salva; dacă profeţiile anunţă un erou, jucătorul este acela; dacă este ceva de ţinut minte, eroul a uitat.

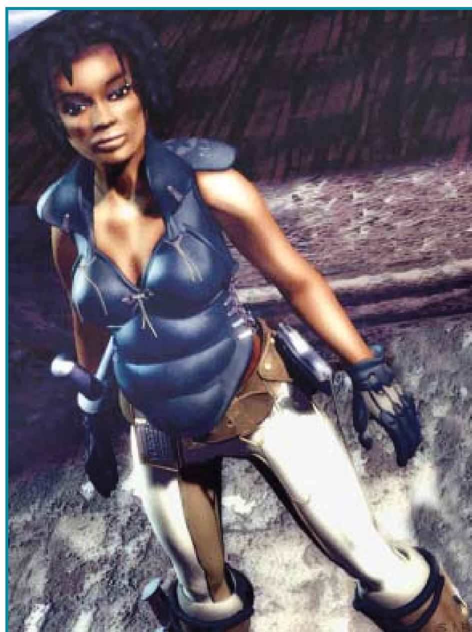
Într-o formă sau alta, eroul principal este întotdeauna Alesul. Salvatorul anunţat de profeţii, singurul deţinător al abilităţii de a salva lumea, cel pe umerii căruia este aşezată soarta tuturor. Este ceea ce noi numim uneori fenomenul Luke Skywalker, deşi poate că în domeniul cinematografiei un exemplu mai evident este Neo din Matrix, pe care toată lumea îl bate la cap că el este cel ales, că l-au aşteptat ani la rând mai ceva ca pe maşina cu îngheţată. Acesta este poate cel mai răspândit dintre toate clişeele. Realizatorii de jocuri vor să ne facă să ne simţim speciali, aşa că nu se dau înapoi de la a ne pune în pielea celui mai important personaj imaginabil, fără a înţelege că ne-am obişnuit atât de mult cu acest lucru încât chiar nu ne impresionează cu nimic.

În afară de asta, din dorinţa de a expune totul cu mai multă uşurinţă jucătorului, eroul este cadorisit de cele mai multe ori cu una din două condiţii: amnezie sau neapartenenţa la lumea în care se desfăşoară acţiunea.

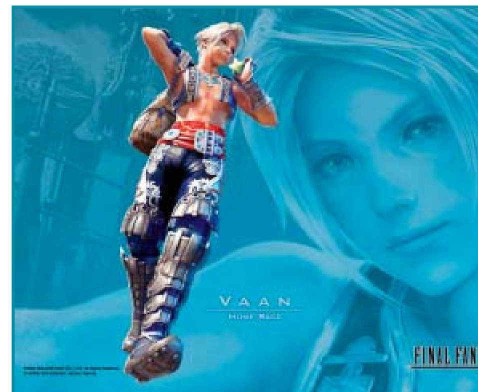
Amnezia este un mod convenabil de a explica faptul că la început nu ştim nimic despre individul a cărui soartă o conducem, iar mai târziu permite punerea în scenă a tot felul de revelaţii. Cel mai cunoscut dintre jocurile bazate pe un erou cu multe pete negre în memorie este Planescape Torment. Ideea era destul de neobişnuită la momentul respectiv (mai fusese folosit într-un singur joc, un RPG numit Shadowrun), şi, în orice caz, Torment era atât de bine scris şi plin de atâtea alte idei, mult mai originale, încât apariţia acestui mic clişeu nu a supărat pe nimeni. Merită totuşi să trimitem un gând bun către Shadowrun, care, chiar dacă nu era la fel de bine realizat din punct de vedere narativ ca Torment, are meritul de a-l fi inspirat pe acesta. O altă sursă de idei a fost prima carte din seria "Nouă prinţi din Amber" a lui Roger Zelazny, în care eroul, prinţul Corwin, se trezeşte pe un pat de spital fără nici o amintire despre trecutul său (de altfel Zelazny este unul dintre oamenii căruia i se adresează mulţumiri pe genericul de final). De la Torment încolo nu a mai fost nevoie de nici o inspiraţie literară, pentru că ideea fusese deja capturată în cartea de aur a ideilor pentru zile negre, fiind mai târziu refolosită de titluri ca Arx Fatalis, Chaser, Psi Ops şi multe altele.

Ideea străinului într-o lume străină este şi ea foarte atrăgătoare din acelaşi motiv: prin intermediul eroului, care încearcă să afle mai multe despre lumea în care a fost transportat, jucătorul are la rândul lui ocazia de a căpăta informaţii. O mulţime de jocuri de calitate au apelat la acest tertip, începând cu Ultima şi continuând cu Lost Vikings, Myst şi Outcast, printre altele. Tocmai de aceea suntem tentaţi ca în acest caz special să acceptăm că poate copierea ideii nu este un lucru atât de rău. La urma urmei, producătorul are suficiente posibilităţi de a îşi demonstra imaginaţia mai târziu, prin concepţia lumii respective şi a locuitorilor săi. Numai că nu putem să ne gândim că uneori ar fi interesant să ni se acorde chiar rolul unui extraterestru, nu doar cel al unui om printre extratereştri.

Dacă tot am ajuns la asta, nu putem să nu mai observăm un alt amănunt. Nu numai că personajele din jocuri sunt în general oameni, dar în mare parte sunt de rasă caucaziană, cu excepţii atât de puţine încât am putea, cu puţin efort, să le enumerăm pe toate în doar câteva rânduri (exemple sunt C.J. din GTA: San Andreas şi D'Arci Stern din ceva mai vechiul Urban Chaos).



➲ D'arcy Stern din Urban Chaos este unul dintre puţinele personaje principale de culoare.



➲ Personajul principal din Final Fantasy XII. European? Asiatic? Băiat? Fată?

În mod bizar, jocurile produse în Japonia se fac şi ele vinovate de asta pentru că, în afară de cazul în care tratează chiar un episod din istoria ţării lor, ele cultivă personaje de rasă şi sexualitate incertă, evitând să le dea trăsături pronunţat asiatice (sau masculine). Nu ştim dacă este vorba de inerţie, de rezultatul unor studii demografice sau de pură întâmplare, dar este un lucru destul de ciudat. Sunt mai mulţi negri în roluri importante în cele două filme Bad Boys decât în toate jocurile făcute vreodată (minus San Andreas).

LUMEA ÎNCONJURĂTOARE

Reguli de bază: dacă este basm, trebuie să aibă elfi; dacă cineva trebuie să se caţere pe un acoperiş, există o piramidă de lăzi alături; dacă lumea s-a sfârşit, asta nu înseamnă că nu se mai poate sfârşi o dată; dacă este un război, va dura veşnic.

Atunci când vine vorba despre universul în care se desfăşoară acţiunea, sursele sunt ceva mai variate, dar în general puteţi paria că, dacă nu este folosit un episod din istoria omenirii (un război mondial, Grecia antică etc.), este fie un tărâm fantasy inspirat de Tolkien, cu elfii şi dwarfii aferenţi, fie un Pământ postapocaliptic populat de o mână de supravieţuitori, care se află şi ei în pericol de extincţie. Eventual se mai poate varia prin prezentare unei lumi semipost-apocaliptice, aflată într-un război care durează de secole şi nu mai vrea să se termine. Poate asta nu şochează atât de mult însă cât şochează faptul că, oricât de variate ar fi, lumile din jocuri au mereu câteva lucruri în comun.

De exemplu, lăzile. Nu contează dacă suntem în Grecia antică sau pe o navă spaţială din viitor, putem să fim siguri că ori încotro ne-am întoarce vom găsi sute de lăzi, rătăcite câte una pe te miri unde sau strânse una peste alta în grămezi uriaşe, numai bune pentru ca jucătorul să se caţere pe ele. Cine a adus toate lăzile acelea acolo şi de ce? Ce este în ele? De ce nu sunt păzite? De ce nu sunt aşezate perfect simetric, ci în forme care le fac uşor de escaladat? Cine ar depozita o sabie într-o amforă de vin? Întrebările pot continua, mai ales că de multe ori prezenţa lăzilor respective frizează absurdul, pentru că se vede clar că nu există nici o modalitate de a le scoate de acolo sau de a aduce altele noi alături



➲ Dwarfii şi elfii nu pot lipsi din nici un joc fantasy.

de ele. Este ca şi cum clădirile respective ar fi fost construite cu lăzile deja în ele.

Sigur, acesta este mai curând un clişeu de gameplay decât de poveste. Dar merită să ne oprim puţin şi asupra acestui aspect, pentru că necesitatea de a structura jocurile într-un anumit fel contribuie şi ea la apariţia unora dintre clişeele de poveste (de exemplu, pentru a explica faptul că evenimentele se desfăşoară în cinci locaţii diferite, scenaristul apelează la clişeul cristalului spart în cinci bucăţi care trebuie reunite pentru a salva lumea sau ceva asemănător).

Pe de altă parte, nu de puţine ori necesităţile de gameplay se ciocnesc violent cu veridicitatea poveştii, de unde rezultă anumite ciudăţenii cu care ne-am obişnuit atât de mult încât nu le mai observăm, cum ar fi faptul că în RPG-urile gen Diablo cel mai puternic inamic stă ascuns şi aşteaptă ca eroul să crească în nivel pentru a-l putea bate, în loc să iasă din vizuină şi să treacă la luptă când eroul este abia de nivelul unu (sau, eventual, eroul se poate bate cu inamicul principal pe la jumatatea jocului, dar, indiferent care pierde, tot scapă cu viaţă, pentru a reveni mai puternic la final). Sau cum ar fi faptul că nici unuia dintre comercianţii din aceleaşi RPG-uri nu îi pasă că eroul încearcă să salveze lumea, ceea ce înseamnă că nici nu-i oferă toate cele necesare pe gratis, aşa cum ar fi rezonabil, doar este şi lumea lor, dar nici măcar nu-i fac o reducere oarecare.

Oh, şi dacă tot ne-am lungit atât referindu-ne la clişee de gameplay, haideţi să mai adăugăm câteva care ni se par iritante în mod special: momentul din fiecare joc de acţiune în care eroul este capturat şi pierde toate armele pe care le strânsese, uşile ale căror mecanisme de deschidere sau chei se află două etaje mai jos, boşii de final care mor doar pentru a învia şi a se transforma în ceva şi mai periculos, boşii de final care nu pot fi omorâţi decât trăgând într-un anumit punct într-un anumit moment şi (oroare!) acele momente din FPS-urile, altfel cumsecade, în care se decretează că nu avem voie să omorâm pe nimeni şi trebuie să ne furişăm ca într-un joc stealth.

FACTORUL DECLANŞATOR

Reguli de bază: experimentele ştiinţifice întotdeauna eşuează; artefactele periculoase, oricât de bine ascunse, vor fi întotdeauna găsite; dacă eroul are familie, absolut toţi membrii vor fi ucişi; dacă există o prinţesă, va fi răpită.

În acest domeniu, imaginaţia nici măcar nu mai este un factor. Chiar şi atunci când vine vorba despre jocuri cu adevărat bune, ne este greu să găsim mai mult de câteva care nu se încadrează în regulile enunţate mai sus.

Este umitor câte prinţese fac figuraţie prin jocuri, aşteptând doar să fie răpite. În jocurile Mario, prinţesa Peach cade mereu victima cuiva. În Zelda, prinţesa care dă numele seriei nu se poate să nu aibă nevoie de ajutor din partea elfului întreprinzător Link. Chiar dacă mai recent aventurile sale au avut tendinţa de a fi mai complicate, Prince of Persia nici nu şi-ar fi început cariera dacă nu ar fi fost nevoit la un moment dat să salveze o prinţesă ţinută captivă. Securitatea nu este deloc o prioritate pentru regii din jocuri, altfel multe dintre aceste jocuri nici nu ar mai avea motiv să existe. De altfel, dacă tot am ajuns la regi, trebuie să observăm că de obicei ei lipsesc. La fel ca şi reginele şi orice altceva este asociat în mod normal cu o prinţesă. Ar trebui să ne întrebăm serios dacă ele chiar sunt prinţese sau doar se prefac pentru a convinge mai uşor eroii locali să le salveze.

În ceea ce-i priveşte pe cei care încearcă să împiedice un dezastru spărgând un obiect malefic în cinci/şapte/doisprezece bucăţi şi îngropându-le în diverse părţi ale galaxiei, nu putem înţelege de ce se mai chinuiesc. Va exista întotdeauna cineva care va descoperi harta cu locaţiile elementelor (cine a făcut harta? De ce?) şi va dedica toate resursele pe care le are obţinerii respectivelor elemente, deşi este foarte clar pentru oricine că imediat ce elementele vor fi unite se va declanşa un cataclism care îl va ucide şi pe el. Băieţii răi nu prea gândesc în perspectivă. Cazul clasic este Indiana Jones (cel

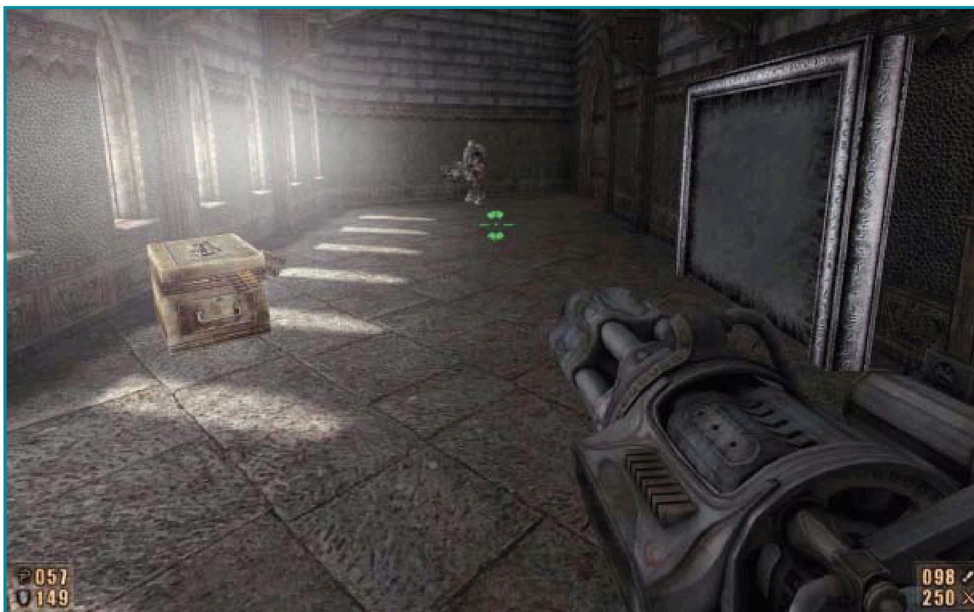


➲ Mario se chinuieşte să o salveze pe prinţesa Peach încă de la prima sa apariţie, în Donkey Kong.

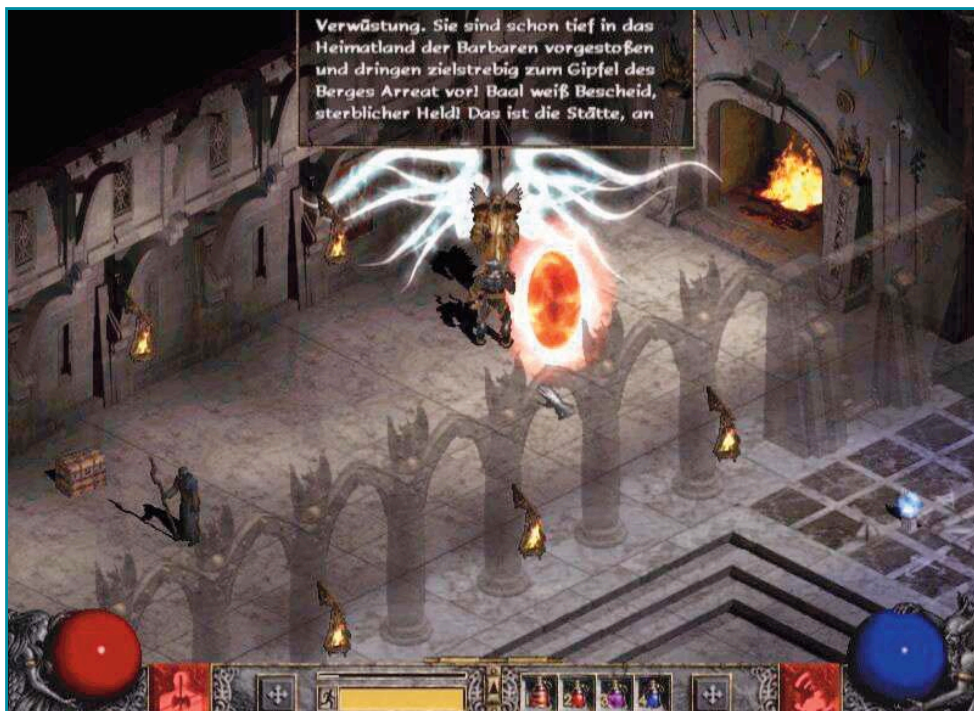
din filme, de exemplu Raiders of the Lost Ark), dar în jocuri situaţia este răspândită printre toate genurile, de la 3D action (Tomb Raider) la RPG (Wizardry) şi chiar FPS (Jedi Knight: Jedi Academy). Singura alternativă este cea exact opusă, în care pentru a face ceva bun este nevoie de mai multe obiecte, caz în care jucătorul este cel însărcinat să le colecteze.

Ca regulă, personajele nu prea au familie, dar, dacă au, totul este numai pentru ca ele să aibă pe cine răzbuna mai târziu, când se dovedeşte că toate rudele au fost masacrate de un individ foarte, foarte rău. De cele mai multe ori ele nu apucă să trăiască nici măcar până la primul ecran de încărcare (în Sid Meier's Pirates! mor în timpul genericului introductiv), dar, şi dacă au şansa de a fi în viaţă pe parcursul primului nivel, nu se poate pune problema să îl apuce pe cel de-al doilea.

Nu putem uita nici vestitele experimente ştiinţifice cu consecinţe catastrofale, care se împart în două mari categorii, cele de tip Resident Evil, în care rezultatul este că oamenii din zonă sunt transformaţi în mutanţi periculoşi, şi cele de tip DOOM/Half-Life, în care se deschide o poartă către o lume din care se revarsă tot soiul de mutanţi periculoşi. Bine, dacă stăm să ne gândim, distincţia nu este foarte mare.



➲ Un shooter fără lăzi în decor nu se poate.

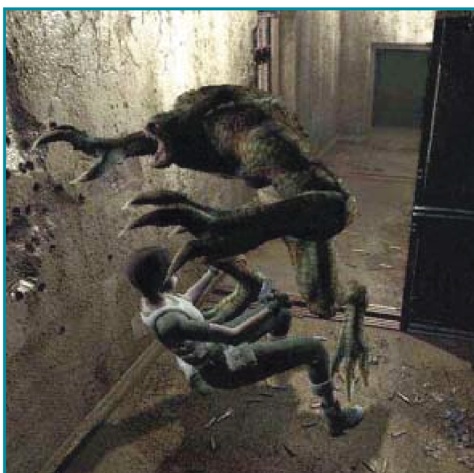


➲ **Tyrael, un înger care are nevoie de bani.**

O altă întorsătură de situaţie care poate fi categorisită deja ca fiind un clişeu, după ce a fost folosită într-un mod excelent pentru a crea cel mai înfiorător moment din System Shock 2, dar apoi a tot apărut prin diverse alte locuri, este cea în care, pe la mijlocul jocului, eroul află că a primit de fapt ordine de la personajul negativ. Nu putem să spunem că nu a avut efectul scontat prima dată, dar acum nu mai poate avea acelaşi impact, la fel cum, dacă am vedea încă un film în care se dovedeşte că eroul negativ este tatăl celui pozitiv, nu am fi deloc la fel de impresionaţi cum am fost în momentul în care Darth Vader a făcut respectiva revelaţie.

PREZENŢE NOTABILE

Un joc trebuie să aibă întotdeauna: un guru intangibil care nu poate oferi decât sfaturi, un aliat simpatic care nu poate oferi decât glume, un băiat bun care moare dramatic în unul dintre ultimele niveluri, o fată foarte rea şi foarte sexy, un savant nebun (sau măcar excentric), o corporaţie malefică.



➲ **O corporaţie malefică face experimente riscante, iar rezultatul este Resident Evil.**



➲ **Nu este de mirare că Max Payne este supărat. Familia lui nici nu apare în joc.**

Sfătuitorul de la distanţă este doar un mecanism de gameplay slab deghizat, care transmite obiectivele într-un mod ceva mai integrat în joc decât un text amplasat pe mijlocul ecranului, dar este în cele din urmă la fel de artificial. De cele mai multe ori este complet neverosimil ca acesta să nu poată face nimic în timp ce eroul se bate de unul singur cu toată galaxia. Frustrant în mod special ni s-a părut arhanghelul Tyrael din Diablo 2, care, deşi este mai înalt cu două capete decât oricare dintre personaje şi are o sabie cu care ar putea defrişa un hectar de pădure în cinci minute, nu face decât să-i dea ordine jucătorului. Mai mult, are chiar nesimţirea de a cere bani pentru a-i învia companionul decedat. Un înger mai leneş şi mai mercantil nici că am văzut.

Mascotele introduse doar pentru a crea umor (Daxter din Jak and Daxter etc.) sunt inspirate direct din modul de a gândi (la fel de neoriginal) al scenariştilor de la Hollywood, care consideră de multe ori că un film de acţiune trebuie neapărat presărat cu glume (de unde şi apariţia odiosului Jar Jar Binks în Star Wars: The Phantom Menace). Părerea noastră este însă că aceste mecanisme comice reprezintă un element de mare risc pentru un joc/film cu o poveste mai serioasă, putând strica foarte uşor ritmul acţiunii şi atmosfera. Dacă intenţiile producătorilor sunt de la început de a merge pe o poveste comică, apariţia unei mascote este ceva mai acceptabilă.

Tot de la Hollywood vine şi ideea de a spori dramatismul prin uciderea bruscă a unui personaj secundar, idee pe care o puteţi întâlni mai des în jocurile despre război (Brothers in Arms) şi RPG-urile japoneze de consolă, care nu se pot abţine să nu încerce să stoarcă lacrimi prin toate mijloacele posibile (Phantasy Star II este poate primul RPG în care se întâmplă aşa ceva, dar Final Fantasy VII este cel mai cunoscut).

Nici negativii nu reprezintă foarte des exemple de originalitate, de cele mai multe ori încadrându-se în categoria stereotipurilor mai mult decât obosite de genul om de ştiinţă care vrea să stăpânească lumea prin invenţiile sale / organizaţia secretă care complotează în secret de o groază de timp / demonul adormit acum mii de ani care este trezit întâmplător din nou la viaţă.

AŞADAR, DE CE ŞI PÂNĂ CÂND?

Jocurile apelează la clişee pentru a-şi construi poveştile din mai multe motive: unele clişee sunt perfect adaptate structurii unui joc (obiectul magic spart şi împrăştiat în cele patru zări), altele au valabilitate universală şi impresionează chiar şi după ce îşi pierd originalitatea (decesele lacrimogene ale unor personaje de care jucătorul s-a legat), alte câteva au fost exploatate insuficient (cazul Planescape/Shadowrun), iar altele pur şi simplu vin la îndemâna celor mai lipsiţi de imaginaţie sau de timp.



➲ **O femeie cu sâni mari şi un savant nebun. Elexis Sinclair din Sin a reuşit să combine două stereotipuri în unul.**

De oprit ne temem că nu se vor opri curând. Probabil că în timp calitatea scenariilor se va îmbunătăţi, o dată cu maturizarea industriei şi apariţia unor noi generaţii de tineri talentaţi, dar, atâta vreme cât industria jocurilor va avea ca model maşinăria de filme de la Hollywood, o anumită dependenţă de reţetele deja dovedite va rămâne. Probabil că, la fel ca şi în domeniul filmelor, mai originali se vor dovedi producătorii de mici dimensiuni, pe când giganţii domeniului vor continua să meargă la sigur şi să se axeze pe ceea ce ştiu că funcţionează.

Bogdan Bridinel

COMMANDOS: STRIKE FORCE

Seria o ia pe calea FPS-ului

Strategie

- PRODUCĂTOR: PYRO STUDIOS
- PUBLISHER: EIDOS
- WEB: CSF.PYROSTUDIOS.COM / WWW.COMMANDOSSTRIKEFORCE.COM

DATA APARIŢIEI: martie 2006

"Producătorii au implementat un sistem picture-in-picture."

ÎN 1998, PYRO STUDIOS FĂCEAU ISTORIE inventând un nou tip de jocuri - RTT-ul (tactica în timp real). Deschizătorul de drumuri s-a numit Commandos: Behind Enemy Lines şi a rămas în istoria jocurilor pentru totdeauna. Între timp, au apărut şi două continuări care au urmat linia trasată de original. Relativul insucces al părţii a treia i-a pus pe gânduri pe producători şi rezultatul este Commandos: Strike Force.

Noutatea esenţială este transformarea jocului din RTT în FPS, păstrând însă elementele tactice care au adus succesul seriei. Commandos, acum cât se poate de 3D, nu va renunţa la ideea de a oferi mai multe personaje jucabile. Astfel, Green Beret-ul, Lunetistul şi Spionul îşi fac apariţia din nou, pregătiţi de noi misiuni, care vor varia de la distrugerea unei nave de război naziste la eliberarea unor prizonieri de război din Rezistenţa Franceză şi până la răpirea unui general, desfăşurându-se în locaţii mai mult sau mai puţin cunoscute din Franţa, Rusia sau Norvegia.

Nivelurile vor fi mari, iar modalităţile de abordare multiple. La începutul fiecărei misiuni, veţi intra în pielea unuia dintre cei trei membri ai echipei, putând de asemenea să schimbaţi în orice moment personajul controlat. Green Beret-ul va fi însărcinat cu problemele care se pot rezolva prin forţă fizică sau arme grele, Lunetistul va fi de preferat când este necesară eliminarea unor "obstacole umane" de la distanţă, iar Spionul va fi folosit pentru a lovi pe căi ascunse direct în inima inamicului (spre exemplu, acesta poate fura uniformele germane sau ucide cu o coardă de pian). În timp ce este controlat un anumit personaj, celelalte două sunt preluate de AI-ul jocului, camuflându-se şi apărându-se cum ştiu ele mai bine.

Producătorii promit motor grafic de ultimă generaţie (RenderWare, o unealtă cu vechime în domeniu, folosit de-a lungul timpului în jocuri precum cele din seria Burnout), animaţie realistă, fizică avansată, cam tot ce se poate găsi pe lista de prezentare a oricărui joc nou ce se respectă. Cu toate acestea, calitatea graficii, aşa cum poate fi admirată ea în capturile de ecran date publicităţii, variază de la impresionantă în unele cazuri până la dezamăgitoare în altele.

De asemenea, câteva poze prezintă jocul din perspectivă 3rd person, lăsând să se înţeleagă că setarea camerei va fi oarecum la alegerea jucătorului. Tot legat de camere, producătorii au implementat un sistem de PIP (picture-in-picture - ecran în ecran). Acest sistem îi va permite jucătorului să monitorizeze evenimentele importante ce vor avea loc în timpul unei misiuni şi care nu se află în aria vizuală a personajului controlat în acel moment.

Pe lângă campania single player, va exista şi un mod de joc multiplayer în care până la 16 jucători vor putea fie să coopereze pentru a îndeplini obiectivele unei misiuni, fie să joace în moduri clasice precum Deathmatch.

Dacă se va urma linia vechilor jocuri şi se vor rezolva cele câteva probleme grafice raportate de cei care au avut ocazia să încerce jocul la E3-ul de anul acesta, Commandos: Strike Force are toate şansele să facă o figură mai mult decât frumoasă; dacă nu, noul episod al seriei riscă să cadă în categoria "încă un shooter inspirat din al doilea război mondial".

Cosmin Aioniţă







Acţiune

TOMB RAIDER: LEGEND

Lara cea nouă şi legendele himalayene

CA MULŢI FANI AI MULT ÎNDRĂGITEI eroine a clasicei de acum serii Tomb Raider, am fost complet dezamăgită de Tomb Raider: The Angel of Darkness, cu abordarea aceea forţată spre stealth şi fără morminte de jefuit, doar cu străzi pe care să te strecori. Ei bine, Legends se laudă că va întoarce seria la vremurile bune, în primul rând printr-o recosmetizare a Larei. Aventuriera noastră va arăta acum mai aproape de aspectul normal al unei fiinţe umane, iar celebrii sâni au fost aduşi la dimensiuni ceva mai mici (dar nu vă fie teamă, tot ies în evidenţă ca "dotările" cele mai impresionante ale Larei).

Povestea este deocamdată ţinută ascunsă, fiind dezvăluite doar locaţii de gen Bolivia, Peru, Africa şi un pic din Himalaya şi ni se promite că vom afla motivele pentru care Lara a ajuns să fie jefuitoare de morminte şi n-a rămas cuminte acasă. Şi dacă tot a venit vorba de jefuit morminte, activitatea aceasta va reveni în Tomb Raider: Legends, la fel şi puzzle-urile. Schimbări se aşteaptă însă şi în această arie, pentru că producătorii menţionează puzzle-uri cu apă şi foc (chiar dacă alte detalii nu au oferit), dar şi unele care să implice fizica mediului realizat pe motorul care a ajutat şi la realizarea Project: Snowblind. De exemplu, avem un stâlp care trebuie dărâmat peste o roată de apă şi mai multe posibilităţi: poate fi distrus cu gloanţe, Lara poate sări pe el să-l răstoarne sau poate arunca în aer un alt stâlp care să facă roata să se învârtă în sens opus.

De asemenea, în cel mai pur stil Prince of Persia, Lara va fi dotată cu tot felul de mişcări acrobatice: sărituri, rostogoliri, agăţări şi alunecări care să-i pună în valoare corpul. Pe lângă agilitatea fizică, să nu uităm totuşi că Lara are de înfruntat şi destui inamici. Iar pentru asta producătorii au decis să-i mai lărgească arsenalul, adăugând (pe lângă faimoasele pistoale) grenade, un mecanism cu infraroşu asemănător cu cel al lui Sam Fisher, o lanternă agăţată de umăr şi un cârlig magnetic.

Deşi data de lansare este cât se poate de apropiată, producătorii au fost extrem de zgârciţi cu detaliile. Din punct de vedere grafic, jocul arată binişor şi se anunţă puzzle-uri interesante şi în general o revenire la elementele care au adus succesul seriei. Mare lucru nu se ştie nici din poveste, dar există asigurări că va avea de ajuns de multe întorsături mistice cât Indiana Jones şi Mumia la un loc. Dacă toate promisiunile vor arăta la fel de bine şi în realitate cât par pe hârtie, Legends este o poveste pe care n-aş vrea să o ratez.

Anda Drăgnuţă

"Producătorii menţionează puzzle-uri cu apă şi foc, dar şi unele care implică fizica mediului."

- PRODUCĂTOR: CRYSTAL DINAMICS
- PUBLISHER: EIDOS
- WEB: WWW.TOMBRAIDER.COM

DATA APARIŢIEI: 4 noiembrie 2005







A treia oară este cu noroc, se spune, astfel că vom vedea în ce măsură noul joc duce mai departe renumele seriei.



Bătăliile pe apă sunt spectaculoase, dar nu joacă un rol prea important.



PREŢ: 44.9€ • **PRODUCĂTOR:** ENSEMBLE STUDIOS • **PUBLISHER:** MICROSOFT • **DISTRIBUITOR:** BEST DISTRIBUTION • **WEB:** WWW.AGEOFEMPIRES3.COM



AGE OF EMPIRES III

Imperiile Europei se extind în Lumea Nouă.

S-A SCURS CEVA TIMP DE LA APARIŢIA LUI AGE of Empires II: The Age of Kings, între timp producătorii seriei încercându-şi abilităţile cu o incursiune în lumea antică din Age of Mythology. Şi cum era cazul de un suflu nou în clasica de acum serie RTS, Age of Empires III vine doar cu cifrele romane în coadă, fără nici o explicaţie adiacentă care să-mi creeze probleme la punerea în pagină a articolului. Dar dacă jocul nu vă explică, vă spun eu că acţiunea a fost împinsă cu mulţi ani înainte faţă de Age of Kings: înlocuieşte spadasinii şi catapultele cu muschetari şi tunuri şi continentul european cu Lumea Nouă, pentru controlul căreia se luptă naţiunile de acum tipice: englezii, francezii, spaniolii sau portughezii, dar şi unele care nu prea aveau ce căuta peste Ocean, ca otomanii sau ruşii. Sunt prezenţi şi băştinaşii amerindieni, diverse triburi cu care puteţi face alianţe pentru a obţine avantaje economice şi militare.

Ceea ce loveşte imediat ochiul este aspectul vizual. Grafica arată excelent şi efectul de ansamblu este ajutat enorm de implementarea motorului fizic Havok, desigur într-o manieră destul de limitată. Totuşi, nu te poţi opri să nu fii impresionat de bucăţile de clădiri care zboară în toate părţile sub tirul mortierelor sau de trupele care se răsucesc în aer înainte să cadă destul de elegant la pământ. Dar, şi aici vine marele dar, aşa cum m-a întrebat un coleg care privea cum mă joc: "Şi care-i diferenţa faţă de primele jocuri?", voi încerca să ofer un răspuns la enigma lui, în mare parte justificată.

Gameplay-ul nu se deosebeşte foarte mult de celelalte titluri ale seriei, până la urmă este sfântă regula lui "dacă merge, de ce să schimbi ceva?". Au fost adăugate câteva noutăţi, unele cu impact favorabil asupra jocului, altele doar cu rol cosmetic şi cu intenţia (nu prea realizată) de a aduce un plus de imersiune în ceea ce priveşte personalizarea conţinutului. Astfel, avem sistemul "home city" sau oraş de baştină, care va trimite resurse (materiale şi umane) coloniştilor de peste Ocean. Numărul şi cantitatea resurselor pot fi mărite pe măsură ce oraşul de baştină acumulează niveluri prin achiziţionarea unor carduri. Şi credeţi-mă că este al naibii de important că oraşul tău îţi poate trimite 13 muschetari sau o căruţă care să construiască un centru de oraş nou sau câteva bombarde şi opt călăreţi. Sistemul oraşului de baştină aduce astfel schimbări în modul de gândire al strategiei. Unele carduri sunt disponibile însă doar la un anumit nivel al oraşului şi în anumite epoci (sunt cinci epoci, de la Age of Discovery până la Imperial Age, când trenurile şi producţia industrială sunt deja la ele acasă). Accesul la oraş se face rapid, doar dintr-un click de mouse, din acest punct de vedere interfaţa fiind bine optimizată şi micşorată faţă de versiunea demo unde ocupa aproape jumătate de ecran.

De asemenea, acelaşi oraş poate fi "îmbogăţit" cu tot felul de decoraţiuni achiziţionate în acelaşi mod ca şi cardurile de resurse. Un cântăreţ în biserică sau steaguri de sărbătoare sau o faţadă albastră în loc de una verde sunt destul de simpatice, dar la un moment dat îşi pierd din interes, mai ales că sunt cam de aceeaşi factură, indiferent de naţiunea aleasă. Acelaşi lucru se întâmplă şi cu cardurile, mare parte sunt comune, chiar dacă diferenţierile pot deveni cu adevărat semnificative într-o bătălie skirmish sau în multiplayer, unde lupta împotriva unui adversar uman pune mult mai multe probleme decât AI-ul. Nimic de zis, AI-ul se foloseşte bine de toate avantajele pe care le are la dispoziţie, este destul de agresiv şi chiar nu merge să te duci să încerci să-l baţi cu cinci-şase soldaţi. Este nevoie de o armată serioasă, mai ales că, destul de enervant, victoria survine după ce inamicul a fost complet ras de pe faţa hărţii, până la ultimul ţăran ascuns după copaci (a fost eliminat modul de joc care permitea câştigarea prin construirea şi păstrarea unei minuni o anumită perioadă de timp).

Bătăliile, şi veţi avea destule, sunt cât se

SISTEM NECESAR: Procesor Pentium 4 1.4GHz, 256MB RAM, 64MB Video • **NUMĂR JUCĂTORI:** 1-8 (LAN, ONLINE)

INGREDIENTUL MINUNE: GRAFICĂ EVOLUATĂ

Cea mai importantă evoluţie a seriei este noul aspect grafic, cât se poate de tridimensional şi cu motor fizic, lucru destul de rar întâlnit în strategii. Desigur, nu avem de-a face cu Half-Life 2 în variantă RTS, dar elementele de fizică ajută la senzaţia de efectivitate a armelor, la distrugerile făcute de mortiere şi tunuri se adaugă şi satisfacţia de a vedea trupurile inamicilor aruncate în aer şi centrul lor de oraş prăbuşindu-se într-o mare de fum. Modelele trupelor arată destul de bine, chiar dacă nu sunt la fel de detaliate ca cele din Rome: Total War şi este de remarcat că animaţiile respectă mişcările reale; de exemplu, muschetarii chiar îşi vor reîncărca armele, iar operaţiunea durează cel puţin două-trei secunde.







Indienii nu au prea mari şanse contra armelor de foc. Aici intervine armata mea.

poate de tipice pentru un RTS, doar că uneori trupele se comportă ciudat; nu puteau lipsi problemele de pathfinding şi de selectare, pentru că în mijlocul unei lupte s-ar putea să fie cam greu să alegeţi doar mortierele pentru a trage asupra unei anumite ţinte. Plus că, în timpul aceloraşi lupte, framerate-ul scade uneori brusc şi fără nici un motiv aparent, armata se mişcă de-a binelea în reluare şi pur şi simplu realizezi la revenirea la normal că de fapt ai pierdut controlul a ceea ce se întâmpla pe hartă. Bătăliile pe apă sunt mai mult un pretext, deşi navele arată impresionant, dar un port este mult mai util pentru vase de pescuit decât pentru cele de război, mai ales că destul de puţine hărţi au de ajuns de multă apă.

O altă noutate este adăugarea unui explorator, un fel de erou care poate culege comorile răspândite pe hartă pentru a adăuga experienţă oraşului natal. De altfel, în campania single player veţi avea chiar şi trei astfel de eroi sub control, fiecare cu vreo două abilităţi speciale. Menţionata campanie vine sub forma a 24 de misiuni împărţite în trei acte şi spune o poveste fantezistă de-a lungul a trei generaţii, începând de la ordinul Cavalerilor de Malta şi ajungând până în epoca cuceririi Vestului. În afară de legăturile vagi cu istoria (apar la un moment dat Simon Bolivar şi George Washington), campania single player ajută mai mult să vă obişnuiţi cu mecanica jocului şi cu tipurile de trupe, pentru că adevărata longevitate a jocului constă în hărţile de skirmish, în multiplayer, ca şi în posibilitatea de a vă crea propriile campanii şi hărţi.

Age of Empires III a avut o misiune grea, mai ales că în această perioadă au apărut destul de multe strategii, de diferite facturi, care au ridicat ştacheta competiţională. Iar această misiune este în mare parte îndeplinită, dar cu condiţia să nu vă aşteptaţi la concepte revoluţionare care să întoarcă pe dos genul strategic. Age of Empires III este interesant, complex, are şi o aromă istorică, dar se bazează pe conceptele de acum clasice pentru strategiile de acest gen.

Anda Drăgnuţă



PRO

- sistem nou "home city"
- grafică spectaculoasă şi fizică Havok
- gameplay balansat între lupte şi dezvoltare



CONTRA

- probleme de pathfinding şi selectare a trupelor
- prea multe elemente comune tuturor naţiilor
- inspiraţia este doar vag istorică



JOCURI ALTERNATIVE

Age of Empires III

Empire Earth II

Civilisation III



VERDICT

Nu aduce multe noutăţi, dar foloseşte cu succes elementele deja clasice.

8.5



Situaţia nu este nici albă, nici neagră, ci cu multe nuanţe de gri.



O mică încăierare şi oraşul de după deal va fi al meu.

PREŢ: 27.5€ • PRODUCĂTOR: LIONHEAD STUDIOS • PUBLISHER: ELECTRONIC ARTS • DISTRIBUITOR: BEST DISTRIBUTION • WEB: WWW. LIONHEAD.COM/BW2/INDEX.HTML



BLACK&WHITE 2

Jocul de-a Dumnezeu, cu animal de companie

NU-I UŞOR SĂ FII ZEU. LEGENDELE OLIMPULUI stau mărturie că numeroasele divinităţi greceşti aveau atâtea pe cap că numai de bieţii muritori nu le ardea. Şi nici să fii Dumnezeu, fiinţă superioară unică, nu-i simplu deloc. Originalul Black&White a demonstrat asta cu vârf şi îndesat pentru că, personal, mi-a plăcut foarte mult, dar am renunţat rapid să-l mai joc din cauza controlului cel puţin ciudat. Lucrurile s-au schimbat însă în jocul cu numărul doi, deşi nu se poate spune că avem de-a face cu o continuare propriu-zisă, ci mai mult cu o refacere a originalului, îmbunătăţit şi completat.

Aşa că am decis să devin Dumnezeu. Măcar pentru o zi. Şi mi-am ales şi un reprezentant pe pământ, mai exact un leu (maimuţa, vaca şi lupul erau celelalte variante, dar aici şi-a spus cuvântul pasiunea mea pentru feline de orice talie, culoare şi dimensiuni ale colţilor şi ghearelor). Un tutorial extins (prea extins, aş zice), inclus în prima misiune, explică pe înţelesul tuturor mecanica de joc şi este de remarcat că de la început până la sfârşit totul se poate rezolva doar cu ajutorul mouse-ului. Există şi mici scăpări, camera se mai repede în decor la un zoom mai brusc şi se mai putea lucra la rotaţie, dar în mare ea se comportă bine, cam în sistemul folosit în Rome: Total War.

Fiind un zeu, am avut putere absolută. Bine şi răul în mâna mea, pedeapsa sau recompensa divină la discreţia mea... aşa credeam, cel puţin. În mare parte, ideea de zeu seamănă tare bine cu cea de primar al unui oraş din zilele noastre, care trebuie să aibă grijă de detalii şi să-i ţină pe toţi locuitorii fericiţi. N-am găsit nimic zeiesc în a culege grânele de pe câmp sau în a rupe copacii ca să ajut la construcţia diverselor clădiri. Dar sunt activităţi necesare pentru a grăbi dezvoltarea oraşului, deşi fiecare locuitor munceşte unde crede că este nevoie de el. Există şi posibilitatea de a-l desemna pe fiecare în parte ce să facă (constructor, fermier, tăietor de lemne, miner etc.), dar cum oamenii mei, după cum s-a poruncit demult, cresc şi se înmulţesc (în public, fără jenă şi femeile sunt vizibil însărcinate şi chiar "nasc"), nu prea se poate să iei prea multă vreme astfel de decizii individuale. De altfel, din acest punct de vedere, AI-ul se descurcă remarcabil, doar cu inteligenţa creaturii existând ceva probleme. Oricum, în orice moment puteţi afla nevoile şi dorinţele locuitorilor, fiecare clădire oferind informaţiile necesare.

Leuţul meu am decis să fie o creatură rea. Să mănânce oameni, să atace inamicii fără ezitare şi să distrugă tot în jurul lui. Pe de altă parte, acelaşi animal fioros, cu colţi lucioşi şi ochi însângeraţi, construia case de zor în oraşe, culegea grâul sau se juca cu păpuşa, ursuleţul sau mingea ca să înveţe lucruri noi. Astfel că linia dintre bine şi rău nu este chiar aşa clară, lucrurile sunt mai mult ca în realitate, destul de gri. Puteţi decide să cuceriţi un oraş cu forţa armată (acţiune malefică) sau doar impresionându-l cu realizările paşnice. Oricum ar fi însă, până la urmă tot la război se ajunge, deci armata este un rău necesar. Armatele se recrutează din populaţia oraşului, astfel că aveţi mare nevoie de locuitori, mai ales că spre sfârşitul jocului o trupă de 100 de soldaţi este o nimica toată.

AI-ul inamic este cam lent şi nu dă bătăi de cap aproape deloc, ba chiar aş zice că uneori a fost prea uşor de bătut. Luptele se dau extrem de simplu, nici vorbă de formaţii şi desfăşurări tactice, astfel că implicarea jucătorului este minimă după ce a dat ordinul de atac. De fapt, în mare parte implicarea este destul de redusă; aş fi preferat mai multe misiuni personalizate, de la diverşi locuitori ai oraşului, ceva care să nu mă facă să mă simt ca edilii Bucureştiului, ci într-adevăr ca un zeu. Desigur, obiectivele sunt multiple chiar de la început, dar sunt generalizate: creatura să construiască 12 case, să cucereşti toate oraşele, să strângi nu ştiu cât lemn, aur sau mâncare... Şi, da, pot să decid când

SISTEM NECESAR: Procesor Pentium 4 1.6GHz, 512MB RAM, 64MB Video • NUMĂR JUCĂTORI: 1

INGREDIENTUL MINUNE: ANIMALE DE COMPANIE

Spune-mi ce animal îți alegi ca să-ți spun ce fel de personalitate zeiască ai! Adică? Cele patru animale inițiale din care puteți alege (mai există și câte ceva ascuns...), maimuța, leul, vaca și lupul, reprezintă în mare parte caracteristicile viețății reale. Maimuța este cea mai inteligentă, învață repede și este poate cel mai ușor de controlat. Leul învață și el repede, dar este încăpățânat și apreciază mai mult libertatea decât să fie dus mereu de lesă. Lupul este viclean, dar nu se va da înapoi în luptă, iar vaca... este vacă, trebuie muncă de convingere serioasă ca să învețe ceva cum trebuie. În esență, nici unul dintre cele patru animale nu este bun sau rău, totul depinde de stăpân.





Un leu la treierat grâul. Rău a mai ajuns specia felinelor.



răsare și când apune soarele, dar, odată realizate mare parte din aceste scopuri, periplul pe hartă rămâne un pic cam fără scop, trebuind doar să mai faci armată, să-ți aperi orașele și din când în când să mai cumperi câte o clădire. Achizițiile se fac prin intermediul tributului, de fapt recompensa pentru rezolvarea cu succes a misiunilor. Astfel, puteți cumpăra tot felul de clădiri (de la case mai arătoase, ateliere, temple, lămpi și fântâni până la cimitire, azile de bătrâni, camere de tortură, țepe și diverse miracole zeiești). O bilă de foc sau un fulger ori banalul miracol al apei care face să crească mai repede recolta sunt alte metode de a vă manifesta puterile divine, în mod ofensiv sau defensiv. La fel, tot cu tribut puteți cumpăra diverse upgrade-uri pentru abilitățile creaturii. Atenție însă, să nu scăpați la cumpărături, pentru că spre sfârșit tributul vine cu zgârcenie și s-ar putea să vă treziți în imposibilitatea de a beneficia de o anumită clădire esențială.



Există, din păcate, și probleme în toată această mecanică de joc, bazată aproape exclusiv pe mouse. Mâna care reprezintă cursorul este destul de greu de manevrat dacă, de exemplu, vreți să apucați un locuitor din mijlocul unui câmp de grâu sau să aruncați un bolovan. Am mai găsit și probleme de pathfinding, cu o armată care se încăpățâna să treacă prin zidul orașului, în loc să iasă pe poartă, așa cum îi indicasem. Și da, poarta era deschisă!

La nivel vizual, avem de-a face cu un joc care arată excelent și de sus, dar și la firul ierbii, cu o distanță impresionantă de randare a obiectelor. Modelele nu sunt chiar așa de detaliate ca cele din Rome: Total War, să zicem, dar, pentru ceea ce își propune jocul, sunt mai mult decât satisfăcătoare, chiar dacă nu excelează în variație. Aspectul mediului înconjurător se schimbă dacă sunteți un zeu rău, încep să apară vulcani, cratere, iarba dispare și pământul crapă. Sunetul este și el la înălțime, iar vocile celor doi ghizi (un drăcușor și un înger, metaforă clară a binelui și răului) sunt excelente, la fel și dialogurile ironice dintre ei.

Revenind un pic la jocul original. Mi-a plăcut ideea de bază, aveam de face cu un Tamagotchi virtual, dar de o complexitate imensă. La fel se prezintă și Black&White 2, dar cu o mare diferență: pe de o parte vine cu îmbunătățiri, ușurând (prea) mult sarcina jucătorilor; pe de alta, există probleme ce puteau fi evitate destul de ușor (adică dacă eu vreau ca leul meu să construiască o casă, el de ce se duce să se joace cu mingea?), dar cea mai gravă este lipsa imersiunii, a legăturii între omuleții de care aveți grijă și zeu. Există și un conținut ascuns ce poate fi deblocat, dar într-un fel parcă nu mi s-a părut de ajuns, parcă lipsea ceva. Și, da, din multe puncte de vedere Black&White 2 este mai bun decât originalul, dar "cevaul" ăla îl face să piardă mult din atractivitate.

Anda Drăgnuță



PRO

- interfață intuitivă și control simplu
- grafică excelentă și detaliată
- mix bun de opțiuni între bine și rău



CONTRA

- lipsește sentimentul de imersiune
- unele probleme de AI și/sau pathfinding
- dezvoltare prea lentă



JOCURI ALTERNATIVE

Black&White 2

Black&White

Populus



VERDICT

Esti Dumnezeu, dar de multe ori nu faci decât ce face primarul Bucureștiului (adică nimic!?).

7



Monştri nenumăraţi, niveluri colorate, arme ciudate şi adidaşii roşii ai lui Sam. Este oare de ajuns?



Obiecte nezburătoare şi neidentificate care vin cu încredere să fie măcelărite.



PREŢ: 27.5€ • **PRODUCĂTOR:** CROTEAM • **PUBLISHER:** 2K GAMES • **DISTRIBUITOR:** BEST DISTRIBUTION • **WEB:** WWW.SERIOUSSAM2.COM



SERIOUS SAM II

Tone de acţiune egal tone de distracţie.

NU-I NIMIC SERIOS ÎN JOCUL ĂSTA. NU VĂ LUAŢI după nume, pentru că de la culorile scoase dintr-o prezentare de modă hippy până la armele şi monştrii bizari, singurul lucru serios în toată nebunia împuşcăturilor este ideea că Sam trebuie să supravieţuiască. Şi, da, ca idee Serious Sam II merge pe aceeaşi linie cu originalul său, dar din păcate are şi minusuri care îl fac mai puţin atractiv, nivelul adrenalinei chiar nu mai este acelaşi ca în primul joc; lipsesc scenele acelea care te făceau "să-ţi pice faţa" (dacă-mi este permisă o expresie folosită mai mult pe după blocuri) şi să te rostogoleşti sub masă de râs.

Dar revenind într-un plan ceva mai concret, să ştiţi că acest nou Sam chiar are o poveste. Sau măcar încearcă să aibă: protagonistul nostru trebuie să recupereze cinci bucăţi ale unui medalion care îi face vulnerabili pe Mental, geniile rele ale galaxiei. Evident, fiecare piesă este protejată de un boss supradimensionat şi cu puteri speciale (şi cu vulnerabilităţi la fel de speciale), plus miile de monştri şi monstruleţi ce trebuie făcuţi bucăţi pe drum. Nu că povestea ar avea vreo mare importanţă, nu are pretenţia aceea (mai mult eşuată), pusă pe tapet de multe shootere, că este cea mai importantă şi că în jurul ei se învârte universul.

Acestea fiind spuse, să trecem la acţiune. Din asta avem din plin. Valuri nesfârşite de monştri se reped ca nebunii să rupă o bucată din Sam. Caracteristica esenţială a inamicilor nu este nicidecum inteligenţa, ci numărul imens, 2-300 de victime pe nivel fiind o cifră chiar mică la un moment dat. Iar unele momente chiar au fost spectaculoase, ca hoarda de orci fotbalişti care se repezeau la atac cu capul înainte după ce aruncau cu o minge explozivă şi nici măcar rachetele nu mai făceau faţă invaziei. Sau rinocerii cu cheie care îşi înfig cornul (în părţile moi şi dorsale, probabil) şi te aruncă în aer, nu înainte de a experimenta în adidaşii lui Sam o rachetă provenită de la un robot de vreo 10 ori mai înalt şi cu faţă de Satana. Monştrii sunt de o varietate aproape bolnavă, iar asocierile sunt uneori bizare, cu vrăjitori zburători şi câini din oase, orcii sportivi şi orcii cu mitraliere grele, roboţii satanici şi un fel de Yeti care aruncă cu bile energetice, harpii şi zombie şi alte ciudăţenii care nu au nici un echivalent în lumea reală, limba română, planeta noastră sau Calea Lactee. Iar dacă vi se pare că nu faceţi faţă (mai ales pe un nivel de dificultate superior), singura opţiune de multiplayer este un mod cooperativ care adună maximum 16 prieteni serioşi în ale omorâtului.



La fel de ciudate sunt şi armele, remarcându-se mai ales papagalul teleghidat, dar şi mitraliera scoasă parcă direct din Rambo (1000 de gloanţe maximum!!!!), un fel de drujbă futuristă, aluzie mai mult sau mai puţin subtilă la un alt FPS celebru şi lansatorul de ghiulele (revenit din jocul original). Totuşi, senzaţia de forţă lipseşte. Sunetele sunt în regulă, dar parcă puterea de foc este o nimica toată în faţa hoardelor de monştri, iar cele mai puternice arme apar destul de rar şi muniţia este relativ limitată, astfel că setul tipic de arme va fi unul destul de obişnuit. Iar în urma monştrilor omorâţi nu rămâne nimic, cadavrele şi sângele dispar imediat, deşi ar fi fost o nebunie să priveşti la sfârşit mormanul de leşuri din jurul tău, chiar dacă asta ar fi însemnat un stres în plus pentru placa video.

Nou introduse sunt câteva vehicule, dar care servesc mai mult ca o armură în plus pentru Sam şi, la fel ca armele alea puternice, apar la fel de rar, astfel că rostogolitul în bila cu ţepi nu se va întâmpla prea des.

SISTEM NECESAR: Procesor Pentium 4 1.5GHz, 256MB RAM, 64MB Video • **NUMĂR JUCĂTORI:** 1-16 (COOPERATIV, ONLINE)

INGREDIENTUL MINUNE: MONŞTRI EN-GROS

Zeci de monştri se vor repezi simultan la atac în mare parte a nivelurilor prin care se va trezi purtat Sam. Unii sunt lenţi şi uşor de eliminat, ca zombii, alţii se reped cât se poate de rapid (kleer-ii sau chestiile verzi care semănau cu o şopârlă, dar lătrau ca un câine), alţii trag întâi de la distanţă şi abia apoi se apropie. Cei mai enervanţi mi s-au părut inamicii zburători, fie ei harpii, vrăjitoare călare pe pneuri sau chinezi mustăcioşi, deşi cu puşca cu lunetă este ridicol de uşor să-i dobori. Astfel că, de la kamikaze cu bombe în loc de cap, rinoceri la cheie, zombie şi centauri, trecem şi prin nişte primitivi, câţiva roboţi de dimensiuni impresionante, cerberi şi clovni şi terminăm cu nişte banali Grunt, vreo două vrăjitoare şi mai ales cu Onan the Librarian, care îl face de ruşine pe alter-ego-ul său, Conan the Barbarian.



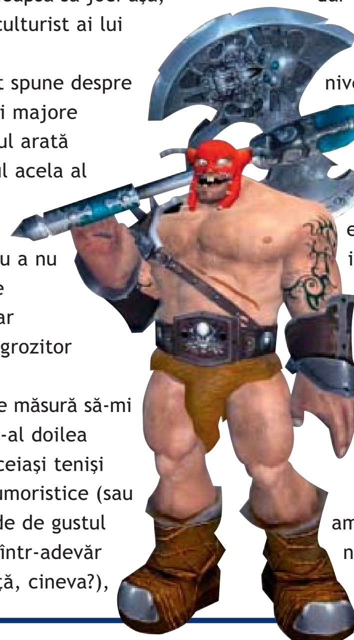


Ciclopul albinos şi zombi. Mulţi, urâţi, dar lenţi.



Şi cam aici se termină noutăţile din Serious Sam II. Cam puţin pentru un joc nou, cam puţin pentru continuarea unuia dintre cele mai amuzante şi mai incitante FPS-uri, chiar dacă în stil arcade. Bătăliile cu boşii de la finalul nivelurilor sunt interesante, dar până ajungi la ele, dacă nu te omoară inamicii, te omoară repetitivitatea, liniaritatea şi dependenţa de secvenţele scriptate. Şi dacă mai daţi şi peste vreun bug (şi nu mă refer la albina uriaşă care deţinea a doua parte a medalionului) de genul unui inamic blocat într-o parte a decorului unde nu îl puteţi lovi, adio trecut mai departe, secvenţa scriptată nu se produce decât dacă n-a mai rămas nimic de ucis prin zonă. Comparativ tot cu primul joc, nivelurile sunt mai mici, iar ocaziile de a folosi puşca cu lunetă sunt destul de rare. Şi, chiar de la început, am avut senzaţia că Sam nu merge ca un biped ce este, ci se târăşte parcă pe burtă şi pe coate, ţinând totuşi arma în mână. Există şi un mod la persoana a treia, dar să fim serioşi (!), este crimă şi pedeapsă să joci aşa, doar pentru a vedea umerii de culturist ai lui Sam.

Cele mai bune lucruri se pot spune despre grafică, care a suferit modificări majore bazate pe Serious Engine 2. Jocul arată excelent, chiar dacă nu în sensul acela al milioanelor de poligoane, dar secvenţele cinematice sunt realizate execrabil, poate pentru a nu solicita prea mult calculatoarele noastre şi aşa greu încercate, dar totuşi… secvenţele alea arată îngrozitor uneori.



Cred că am reuşit în oarecare măsură să-mi dau seama ce-i lipseşte celui de-al doilea Sam. Personalitatea. Da, sunt aceiaşi tenişi roşii, blugii şi tricoul, replicile umoristice (sau nu prea, sau inexistente, depinde de gustul fiecăruia), sunt şi câteva scene într-adevăr memorabile (friptură de maimuţă, cineva?), dar lipseşte sentimentul acela de integrare în universul jocului, dorinţa intensă de a vedea şi nivelul următor. Spre sfârşit, am jucat mai mult din inerţie, pentru a vedea finalul şi am rămas mai mult cu senzaţia că am de-a face cu un nou expansion pack, nu cu un titlu independent. Serious Sam a fost o nebunie în sensul bun al cuvântului, Second Encounter, o reîntâlnire ridicată calitativ, dar Serious Sam II devine parcă un pic prea serios şi şi-a pierdut mare parte din elementele care îl individualizau. Este în continuare interesant şi amuzant, dar nu are persistenţă şi nici prea multă personalitate.

Anda Drăgnuţă



PRO

- aspect vizual deosebit şi un nou motor grafic
- parodie şi umor tipice lui Sam
- varietate de monştri şi niveluri



CONTRA

- destule bug-uri grafice
- liniaritate şi scriptare excesive
- până la urmă devine monoton



JOCURI ALTERNATIVE

Serious Sam II

Serious Sam

Will Rock



VERDICT

Mult de omorât, dar îi lipseşte personalitatea care l-a făcut pe Sam un hit.

8



În sfârşit un FPS care reuşeşte şi acţiune de calitate, şi o poveste care nu se pierde în decor.



Undeva în întuneric te aşteaptă destinul... şi un râu de sânge.

PREȚ: 27.5€ • PRODUCĂTOR: MONOLITH • PUBLISHER: VIVENDI • DISTRIBUITOR: BEST DISTRIBUTION • WEB: WWW.WHATISFEAR.COM



F.E.A.R.

De ce ți-e F.R.I.C.Ă. de aia nu scapi

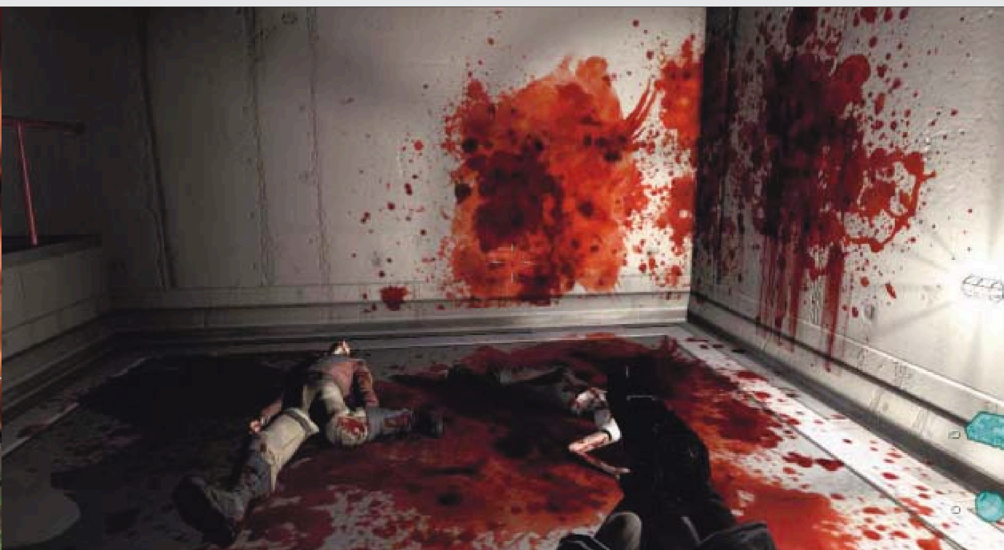
AVERTISMENT: ACEST JOC CONŢINE SCENE HORROR care pot cauza atac de cord şi spaimă permanentă de dus la bucătărie pe întuneric ca să bei un pahar de apă. Acelaşi atac de cord poate fi cauzat şi de cerinţele de sistem ce vă vor pune PC-ul la grele încercări şi eventual şi buzunarul.

De ce? F.E.A.R. este un joc cu un aspect vizual superb, dar care îşi arată frumuseţea, ca şi alte titluri asemănătoare (Far Cry şi Half-Life 2 sunt pe primele locuri), doar la detalii maxime şi cu un anti-aliasing măcar la 2x. Şi pentru asta credeţi-mă că am făcut un test: am luat un computer de putere medie, cu o placă grafică care era high end acum vreun an şi ceva şi am pus intenţionat setările maxime. Cu testul inclus în joc n-am obţinut mai mult de 20-25 de frame-uri pe secundă, ceea ce nu mi se pare deloc jucabil. Pe detalii medii şi minime şi fără alte adăugiri gen AA, comportamentul a fost chiar decent. Dar ce folos... pentru că în momentul în care am trecut la o altă platformă, de ultimă generaţie, am înţeles că nu are sens să joci F.E.A.R. pe un sistem depăşit. Şi da, în mare parte nivelurile pot părea cam goale, pustii şi cu puţine elemente de decor, dar se compensează cu AI-ul inamic bine pus la punct, fizica Havok excelent implementată şi efectele vizuale create în Slo-Motion. Desigur, o listă lungă cât o zi de post permite scalarea motorului grafic după puterea PC-ului care îl rulează. Şi pentru a încheia apologia graficii, indiferent cum îl rulaţi, la maximum sau la minimum, F.E.A.R. merită jucat nu doar pentru texturi şi poligoane, ci şi pentru povestea ce îmbină cu destul de mult succes elemente horror inspirate din filme gen The Ring sau Dark Water. Ceea ce a stârnit de la început curiozitatea, chiar de la primele trailere, a fost fetiţa care merge pe tavan şi lasă în urma ei râuri de sânge şi cadavre. Ei bine, fără a vă strica misterul intrigii, pot spune că rolul ei este într-adevăr important şi veţi avea parte de ceva surprize. Nu neapărat extraordinare ca originalitate, dar bine gândite pentru a ieşi din banal. ŞI iată ce vă pot spune despre poveste: protagonistul este inclus în echipa F.E.A.R. (First Encounter Assault Recon, un grup de operativi care se ocupă de tot felul de eventuale ameninţări extraterestre şi extrasenzoriale) şi este trimis să recupereze un personaj cel puţin ciudat, cu puteri telepatice asupra unei întregi armate de clone. Plus, cu un apetit ieşit din comun pentru carne de om, căci veţi avea parte de destule cadavre mutilate de-a lungul celor 12 intervale în care este împărţită partea de single player. Destule detalii despre poveste mai puteţi afla şi ascultând mesaje telefonice, ştirile la radio sau descărcând diverse e-mail-uri (fără a avea nevoie de vreo parolă!), detalii pe care vi le recomand cu încredere, pentru că s-ar putea să mai lege câteva lucruri care ar putea părea fără cap şi coadă.



Despre F.E.A.R. se poate spune că aduce un nou nivel de complexitate în genul FPS cel atât de bătrân şi utilizat pe toate feţele. Şi asta pentru că luptele sunt scoase parcă dintr-un film de John Woo, cu gloanţele care zboară în toate părţile şi smulg bucăţi din toate elementele de decor,

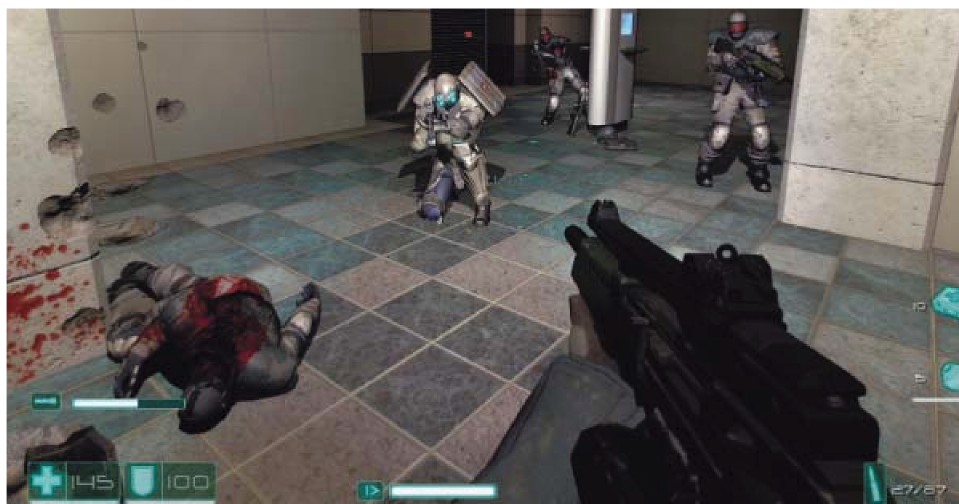
SISTEM NECESAR: Procesor Pentium 4 1.7GHz, 512MB RAM, 64MB Video • **NUMĂR JUCĂTORI:** 1-16 (LAN, ONLINE)





O trupă ceva mai specială, pentru care se recomandă un lansator de rachete.





INGREDIENTUL MINUNE: ELEMENTE HORROR

După cum declarau la un moment dat producătorii, F.E.A.R. ar fi trebuit să se cheme de fapt No One Lives Forever. Chiar dacă intenția a ajuns realitate mult mai târziu, cei de la Monolith mai au la activ câteva jocuri destul de apreciate la vremea lor (primul Blood și Alien vs Predator 2) și cu elemente serioase de groază în ele pentru a putea spune că oamenii știu ce ne înspăimântă. Deși mi se pare că tot Clive Barker's Undying rămâne cel mai înspăimântător FPS pe care l-am jucat, nici elementele horror de inspirație japoneză nu sunt de lepădat. Mai ales că au fost aduse la modă de filme gen The Ring sau Dark Water, în universul cărora copiii nu sunt deloc inocențI, iar lucrurile nu sunt niciodată ceea ce par sau sunt mult mai mult decât ar trebui să fie. F.E.A.R. utilizează cu succes aceste elemente, pune la bătaie imagini, sunete și chiar interactivitate cu lumea umbrelor, de unde ieși brusc pentru a realiza că gloanțele trase pe celălat tărâm sunt cât se se poate de tangibile și au efect în lumea reală a jocului.



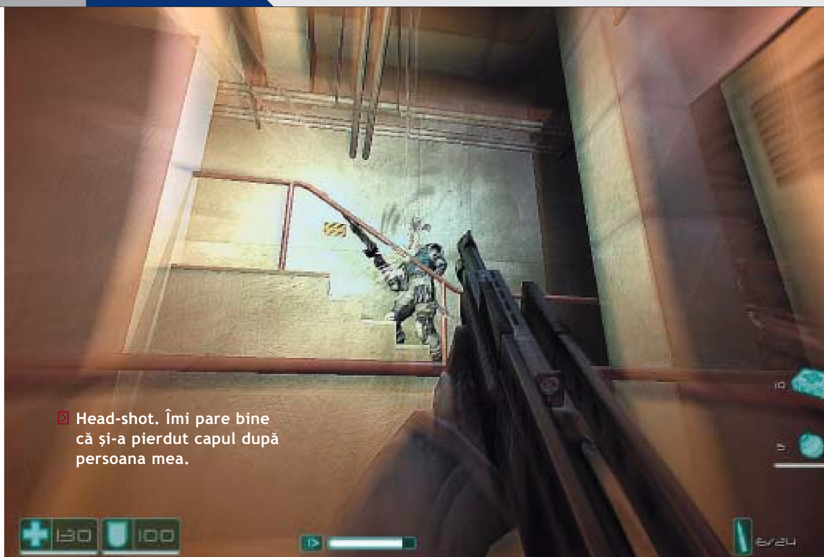
resturile zboară prin aer, fumul poate bloca vizibilitatea, corpurile inamicilor se răsucesc și sângele se răspândește peste tot. Și, chiar dacă petele de sânge dispar la un moment dat (motive de performanță, probabil), corpurile rămân acolo unde le-a prins glonțul fatal.

Inamicii nu fac parte din categoria aceea a pixelului agitat, cu tendințe nevrotice de a se arunca în fața mitralierei. AI-ul echipelor cu care vă confruntați este impresionant și, dacă într-o cameră există obiecte ce pot oferi acoperire, inteligența artificială le va folosi fără ezitare. Am rămas tablou (și după aia am reîncărcat salvarea, că am luat o rafală în plin) când am văzut un soldat inamic cum răstoarnă o canapea, se ascunde după ea și apoi scoate doar mitraliera pentru a trage câteva rafale cu intenția clară de a mă pironi pe loc cât timp alți doi-trei companioni de-ai lui încercau să mă atace din flanc. La eliminarea unor astfel de dușmani ajută mult însă reflexele protagonistului, care, odată activate, duc la un fel de bullet time, în care timpul aproape se oprește. Și gloanțele își desenează traiectoriile lichide, pușca cu particule aruncă raze albastre, shotgun-ul trimite inamicul doi metri mai încolo... Și dacă auziți că se cer întăriri, înseamnă că ați eliminat aproape toți soldații și că va urma o binevenită perioadă de liniște. Pentru că aveți de-a face cu o armată de clone, modelele inamicilor vor fi în mare parte aceleași, cu mici variații și cu ocazionale trupe ceva mai speciale, ca soldații ninja invizibili care apar în vreo două ocazii. Mult prea rar, aș spune, pentru că sunt o adevărată provocare, având aceleași reflexe ca și personajul vostru.

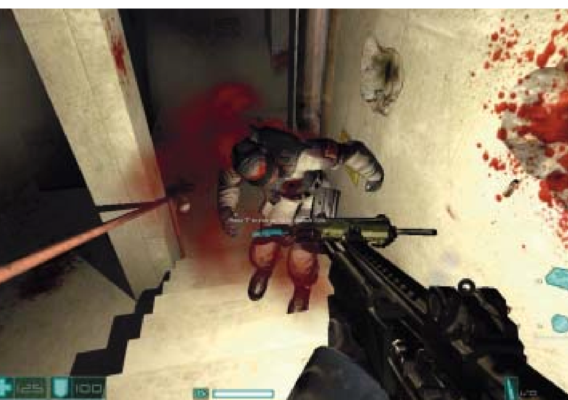
Iar la un moment dat, cel puțin în teorie, se va face liniște, dar cine știe... Pentru că jocul ăsta îți dă senzația că cineva este mereu în spatele tău cu intenții nu tocmai onorabile, sentiment la care contribuie cu brio sunetele excelent realizate, nenumăratele porțiuni întunecate și fazele de halucinații și flash-back-urile unde te trezești că ești într-un coridor, dar de fapt ești într-o mare de sânge și de undeva te cheamă o fetiță îmbrăcată într-o rochie roșie care îți șoptește lucruri de neînțeles. Luminile se sting, obiecte zboară în mod ciudat, tot felul de zgomote neidentificate se aud în comlink, șoapte ciudate care adâncesc misterul originii personajului și ale evenimentelor ce se petrec într-un complex industrial de cercetări biogenetice. Sunetele sunt la fel de bine realizate și în ceea ce privește armele și tot ce se mai întâmplă pe acolo: sticlă spartă, obiecte lovite și aruncate, pașii personajului pe diverse tipuri de podele. Din păcate, pe parcursul jocului, scenele care îngrozesc scad ca număr și intesitate, revenind însă spre sfârșit în forță pentru a culmina cu un final ce lasă evident loc de continuare.

Armele își fac cu brio datoria, sunt bine balansate și inamicii fac la fel de mult damage cât faceți și voi. Sunteți limitați însă la a purta





Head-shot. Îmi pare bine că şi-a pierdut capul după persoana mea.







doar trei arme simultan, plus trei tipuri de grenade, armură şi maximum zece pachete de viaţă. În plus, căutând cu atenţie prin diferite colţuri, veţI găsi upgrade-uri permanente atât pentru viaţă, cât şi pentru reflexe. Totuşi, pentru unele dintre cele mai interesante arme (cum ar fi cea cu particule, care arde instant inamicul, lăsând în urmă doar un schelet carbonizat, lansatorul de rachete sau puşca ASP), muniţia se găseşte destul de rar, poate şi pentru că efectul lor este devastator.

N-ar fi stricat însă mai multă varietate în aceea ce priveşte designul nivelurilor. Toate cele trei locaţii seamănă mult între ele, fiind compuse în cea mai mare parte dintr-un complex de clădiri, cu birouri goale, subsoluri invariabil goale, canalizări şi sisteme de ventilaţie pe post de rute alternative pentru a evita minele de proximitate plasate de inamic sau mitralierele postate sadic în tavan. Este de apreciat totuşi că diferitele niveluri nu sunt simple retexturări, ci variază ca poziţionare a obiectelor. La fel, şi unele secvenţe scriptate pot deveni la un moment dat destul de enervante şi previzibile. Dacă eşti în lift, în 90% din cazuri se opreşte curentul, ascensorul se blochează şi iată-te în căutarea unei rute alternative, invariabil plină de inamici înarmaţi până în dinţi. Şi tot în 90% din cazuri, dacă ceva explodează, îţi blochează drumul şi iarăşi vine partea aia cu altă cale şi inamici şi… ştiţi voi cum vine treaba. Plus că de fiecare dată o săritură în gol înseamnă un nou nivel, chiar dacă timpii petrecuţi în ecranul de încărcare sunt decenţi, ţinând cont de cerinţele de sistem.



Partea de single player n-ar trebui să vă ia mai mult de 10-12 ore să o duceţi la final, dar mai există şi multiplayerul. Chiar dacă nu se întrevăd şanse ca F.E.A.R. să detroneze Counter-Strike din acest punct de vedere, durata de viaţă a jocului este mult mărită, multiplayerul venind cu opţiunile de acum standard: deathmatch, team deathmatch şi capture the flag. Diferenţa majoră este că au fost introduse şi aici elementele din single player, cum ar fi Slo-Motion-ul şi mişcările gen arte marţiale. Slo-Motion-ul este folosit sub forma unui power-up ce poate fi utilizat de o singură persoană şi numai după ce s-a încărcat complet; pentru a adăuga însă un pic de provocare, o săgeată arată în permanenţă unde se află jucătorul care are în posesie această abilitate, astfel că deathmatch-ul se transformă adesea într-o vânătoare de capturare şi deţinere de Slo-Mo.

Până a fi lansat, despre F.E.A.R. nu s-au ştiut prea multe lucruri, în special povestea fiind ţinută în seif de cei de la Monolith. Şi deşi de multe ori asemenea mister n-a făcut bine pentru un joc, de data aceasta aşteptarea a meritat, pentru că sunt destule surprize pe parcurs. Unii mofturoşi ar putea comenta că unele elemente din poveste nu prea se leagă, dar deh, sunt la modă continuările şi chiar sper că va exista măcar un add-on. Şi pe lângă faptul că F.E.A.R. reuşeşte să aibă şi o acţiune bine pusă la punct şi o poveste pregnantă, iese în evidenţă şi prin simplul fapt de a fi o proprietate intelectuală nouă într-o epocă dominată de continuări şi stoarcerea la maximum a licenţelor celebre. În concluzie, avem tone de acţiune, AI inteligent, poveste înspăimântătoare, multiplayer decent şi aspect vizual excelent, combinaţia perfectă pentru un joc aproape perfect.

Anda Drăgnuţă



PRO

- grafică, sunet şi efecte spectaculoase
- poveste cu excelente elemente horror
- multiplayer alert, cu Slo Motion inclus



CONTRA

- niveluri golaşe şi similare ca aspect
- cerinţe de sistem foarte mari ce i-ar putea alunga pe unii jucători



JOCURI ALTERNATIVE

F.E.A.R.

Far Cry

Half-Life 2



VERDICT

Intens, atmosferic, cu accent pe poveste, dar vă recomandăm un PC de ultimă generaţie.

9



Valve relansează din punct de vedere grafic Day of Defeat, fanii multiplayerului tactic pot fi fericiţi.



La război ca la război, uneori se mai şi moare.

PREŢ: N/A • PRODUCĂTOR: VALVE • PUBLISHER: VALVE • DISTRIBUITOR: N/A • WEB: WWW.DAYOFDEFEAT.COM



DAY OF DEFEAT: SOURCE

Al doilea război mondial în varianta Source

CA ŞI COUNTER-STRIKE, ŞI Day of Defeat a apărut ca un mod de Half-Life. Dar în timp ce în primii jucătorii fug de colo-colo şi se impuşcă de nebuni, în Day of Defeat treaba nu merge chiar aşa, este vorba de multiplayer cu accent pe tactică. Evident, nu este loc aici de noutăţi uluitoare, este doar o refacere a jocului iniţial pe mult mai potentul din punct de vedere grafic motor Source. Dar dacă aveţi un calculator de ajuns de puternic să ruleze jocul la setări maxime, veţi vedea că tehnologia HDR nu este vorbă în vânt, chiar dacă efectele sunt ceva mai subtile şi nici nu au un spaţiu imens de desfăşurare (cum era în Far Cry).

De altfel, jucătorilor de Battlefield 2 sau alte jocuri cu tematică de al doilea război mondial, Day of Defeat, cu sau fără Source, s-ar putea să li se pară micuţ şi mult prea simplist. În noua variantă Source, puteţi alege dintre Aliaţi sau Axă şi din şase clase de personaje. Unele arme au fost eliminate, astfel că acum jucătorii American Assault nu mai au la dispoziţie decât Thompson-ul, spre deosebire de varianta iniţială, unde aveau de ales între acesta şi Grease.

Spuneam că Day of Defeat este mai tactic, bazându-se şi pe alte obiective decât omorârea adversarului. Fiecare hartă are mai multe rute cu ajutorul cărora pot fi îndeplinite obiectivele, iar modul de joc se prevalează mult de grenade, iar unii jucători chiar reuşesc şi "one shot kill", deşi în realitate acest lucru nu ar fi posibil. Lăsând însă realitatea la o parte din acest punct de vedere, armele sună bine, fiecare în felul ei, iar unele dintre ele sunt ceva mai complicat de folosit: de exemplu, mitraliera grea este inutilizabilă dacă nu o sprijiniţi pe un pervaz sau pe un sac ori direct pe pământ, în poziţia culcat.

Din păcate, deocamdată beneficiază de avantajele Source doar patru hărţi, ceea ce devine destul de plictisitor la un moment dat şi ajungi să înveţi punctele strategice pe de rost. Desigur, Valve continuă să realizeze conversii, dar data de apariţie este pe tipicul sistem "vor apărea când vor fi gata". Şi dacă tot era vorba de Source, fizica este poate un pic exagerată, dar chiar este amuzant să vezi un inamic zburând în celălalt capăt al străzii după ce a luat o rachetă în faţă. Nu se văd mâini şi picioare dezmembrate, dar există în schimb sânge din plin. Nu lipsesc nici mici bug-uri, te cam împiedici de un coechipier dacă este aşezat culcat într-o poziţie fixă, dar până la urmă ele trebuie menţionate. Mai ales că mulţi consideră că, la aşa puţine hărţi şi doar îmbunătăţiri grafice şi fără noutăţi (ba chiar unele elemente au fost eliminate), Valve ar fi trebuit să ofere Day of Defeat: Source gratis.

Pe de altă parte însă, modificările grafice fac jocul să arate foarte bine, diferenţele faţă de varianta originală sunt clare, HDR-ul şi fizica adaugă ceva mai multă adâncime şi încurajează componenta tactică. Timpii de încărcare sunt mici, servere se găsesc destule şi deocamdată nu erau foarte aglomerate. Singura problemă majoră rămâne numărul infim de hărţi, iar cei care apreciază acest tip de multiplayer sigur mai au ceva timp de aşteptat până la lansarea următorului set.

Anda Drăgnuţă



VERDICT

Intens şi mai puţin enervant decât Counter-Strike, dar deocamdată limitat.

9

SISTEM NECESAR: Procesor Pentium 4 1.2GHz, 256MB RAM, 32MB Video • **NUMĂR JUCĂTORI:** 1-40 (LAN, ONLINE)





O bătălie nocturnă, spectacol vizual însângerat.



PREŢ: 29.9€ • **PRODUCĂTOR:** THE CREATIVE ASSEMBLY • **PUBLISHER:** SEGA • **DISTRIBUITOR:** TNT GAMES • **WEB:** WWW. TOTALWAR.COM/COMMUNITY/RTWBI.HTM



RTW - BARBARIAN INVASION

De furia barbarilor apără-ne, Doamne!

363 ANNO DOMINI. PUTEREA Imperiului Roman este doar o umbră, amintire a unor vremuri glorioase, dar doar o amintire. Iar din îndepărtatele stepe ale Asiei se ridică o ameninţare mai puternică decât toate revoltele interne: populaţiile barbare. Hunii, vandalii, goţii, saxonii şi alte naţii au călcat sub copitele cailor civilizaţia Europei şi au cauzat poate cea mai mare prăbuşire a unui imperiu al omului. De la aceste realităţi istorice pleacă şi add-on-ul de faţă, desigur nu atât de strict respectate pe cât ar putea comenta unii. Este totuşi un joc şi am avut o plăcere deosebită să rescriu virtual istoria, căci Imperiul meu Roman de Apus în nici un caz n-a dispărut. Ci a devenit cel mai puternic de pe toată harta, în ciuda tuturor migratorilor care asediau cetăţi şi puneau populaţii pe fugă.

Desigur că adevărata provocare a fost una din facţiunile barbare. Hunii au fost primii pe listă, cu vestita lor cavalerie, cu hoardele care lăsau prăpăd în urmă. Mi s-a îndeplinit şi o dorinţă de pe vremea originalului, să pot juca cu sarmaţii. În total sunt 10 facţiuni noi, opt barbare şi două reprezentate de imperiile romane, de Apus şi de Răsărit. Aspectul hărţii a fost modificat în ceea ce priveşte graniţele, sunt mai puţine provincii şi oraşe, la fel şi armatele au o componenţă diferită. Migratorii se bazează în special pe cavalerie; în partea vestică, infanteria este la putere; doar trupele romane sunt relativ echilibrate, dar dezvoltarea este puternic frânată de revoltele din interiorul imperiilor şi de lipsa banilor. Trupele barbarilor sunt diferite între ele, au caracteristici speciale, cum ar fi celebrul Cantabrian Cercle, dar la un moment parcă toate naţiile migratorilor cam sunt la fel, în ciuda eforturilor de a le diferenţia. Oricum, barbarii au armate uriaşe de la început şi trebuie să ocupe o provincie unde să se stabilească. Odată ocupat un oraş, armata se risipeşte, altfel ar fi fost o nebunie ca de la începutul jocului să roiască pe hartă armate de 1000 de oameni.

Noutatea cea mai importantă este reprezentată de bătăliile nocturne. Aceste bătălii sunt posibile în primul rând dacă generalul posedă această abilitate. Dacă nu o are şi totuşi va fi nevoit să lupte noaptea, veţi remarca un dezavantaj semnificativ. Bătăliile nocturne sunt un spectacol mai ales la nivel vizual, cu săgeţi şi proiectile aprinse ce zboară înspre inamici cu un efect extraordinar. Pe de altă parte însă, chiar dacă este întuneric, raza vizuală nu este împiedicată deloc, ceea ce mi se pare un pic forţat. O altă noutate sunt trupele care pot înota. Infanteria uşoară şi o parte din cavalerie pot trece apele înot, desigur cu preţul unei scăderi a moralului şi a creşterii oboselii. Un preţ bun de plătit dacă intenţionaţi un atac din flanc, dar mult prea scump dacă inamicul ştie că veniţi şi s-a pregătit.

Alte componentă accentuată este religia. Un guvernator păgân nu va fi pe placul unui oraş creştin, de unde şi probabilitatea mai mare a unei revolte. Şi, în plus, dacă acelaşi guvernator nu are loialitate, vă puteţi trezi cu o ditamai armata rebelă. Există clădiri care măresc gradul de convertire a populaţiei, numai bani să fie. Pentru că şi financiar, dar şi în ansamblu, gradul de dificultate al campaniei single player este destul de ridicat până la a deveni nebunie cu Imperiul Roman de Apus.

Partea de multiplayer a rămas la fel, doar că au fost realizate numai două bătălii istorice, cele prezentate şi în demo. Cam puţin, dar explicabil, pentru că izvoarele epocii respective sunt puţine şi nesigure. Grafic şi sonor, calitatea este la fel de ridicată ca şi în jocul original, ceea ce nu face decât să confirme valoarea acestui add-on pe care îl consider de nelipsit din arsenalul oricărui strateg care apreciază ceea ce reprezintă seria Total War în peisajul jocurilor actuale.

Anda Drăgnuţă

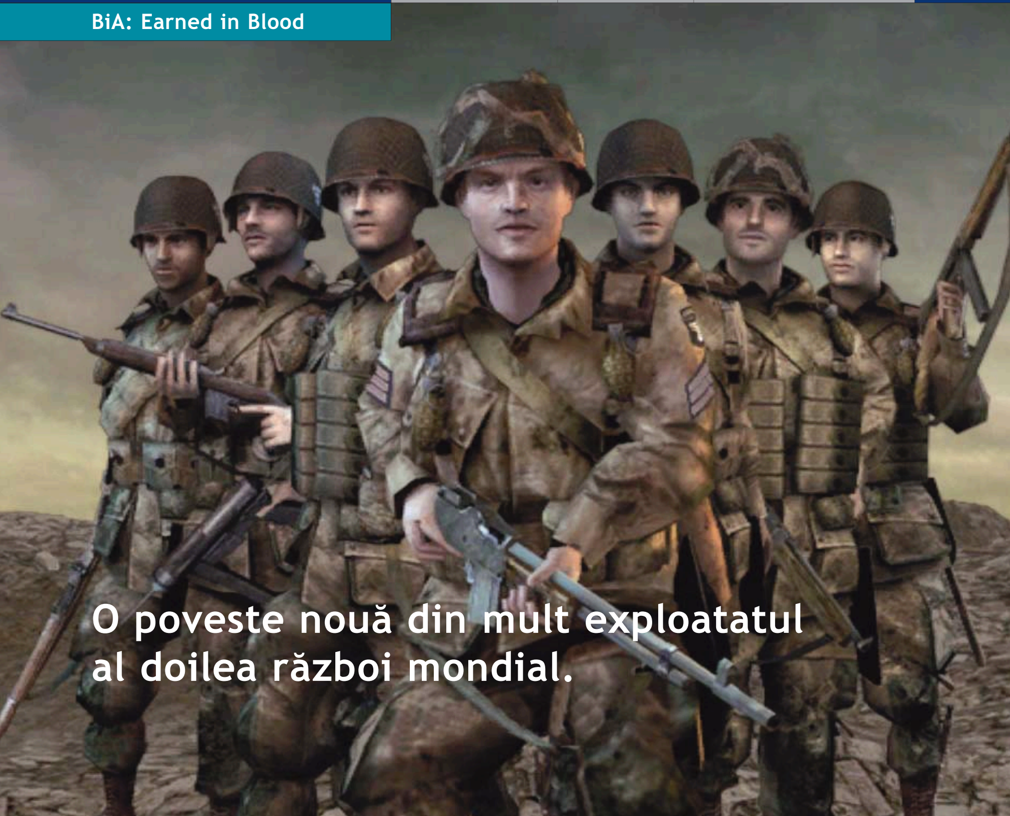


VERDICT

Am distrus, am ars, am furat, am vandalizat întreaga Europă. Şi nu m-am plictisit nici o secundă.

9

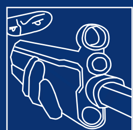
SISTEM NECESAR: Procesor Pentium III 1.0GHz, 256MB RAM, 64MB Video • **NUMĂR JUCĂTORI:** 1-8 (LAN, ONLINE)


O poveste nouă din mult exploatatul al doilea război mondial.





PREȚ: 29.9€ • PRODUCĂTOR: GEARBOX • PUBLISHER: UBISOFT • DISTRIBUITOR: UBISOFT • WEB: WWW.UBI.COM/US/GAMES/INFO.ASPX?PID=3819



BiA: EARNED IN BLOOD

În primul rând, contează echipa.

M-AM SĂTURAT DE FPS-URILE de război care presupun că un singur soldat trimite pe lumea cealaltă întreaga armată germană, cu ale ei Armeekorps, Kriegsmarine și Luftwaffe. Și, în mare parte, pentru schimbarea abordării de joc am apreciat originalul Brothers in Arms; accentul era pus pe tactica de echipă și pe manevre care n-aveau nimic în comun cu repezitul la atac ca un taur căruia i s-a fluturat capa în fața ochilor. Earned in Blood păstrează rețeta tacticii de grup, doar că protagonistul este acum altul: sergentul Joe "Red" Hartsock, tot din divizia 101 Aeropurtate.

Locațiile sunt cam aceleași, iar desfășurarea poveștii face legătura cu câteva din momentele jocului original, ceea ce este chiar interesant. Aspectul vizual a fost ușor îmbunătățit, dar, dacă nu aveți un computer puternic, diferențele nu se vor evidenția foarte clar. Coloana sonoră a rămas la fel de puternică și punctează acțiunea, vocile sunt și ele în tandem cu încercarea jocului de a oferi o altă viziune asupra războiului, gloanțele șuieră realist, iar armele latră destul de asemănător cu surorile lor reale.



Acțiunea este la fel de intensă, manevrele inamicului sunt și ele acum cât de cât demne de numele de inteligență, fie ea și artificială. Inamicii sunt și ei capabili să-și schimbe pozițiile, ba chiar încearcă atacuri din flanc; până la urmă însă, tot butoaiele și lăzile răspândite îngrozitor de convenabil sunt cele mai propice locuri pentru a elimina dușmanii. Terminarea anumitor misiuni pe nivelurile de dificultate ridicate deblochează un conținut bonus destul de bogat, care ilustrează personajele din joc, în mare parte oameni care au existat în realitate și au avut cariere strălucite.

Alte probleme ale primului joc au rămas nerezolvate. Să arunci o grenadă este în continuare un joc de-a "Dă, Doamne, să aterizeze peste vreun Fritz!". N-am remarcat existența opțiunii de a înainta târâș, ci doar pe vine, iar inamicii parcă au pe ei kevlar și geamuri antiglonț, atât sunt de greu de doborât (mai ales de la o distanță ceva mai mărișoară). Și pentru a strica în continuare sentimentul acela mult mai realist decât îl dădeau alte shootere, camarazii sunt inviați la începutul fiecărui nivel și se duc de râpă toată autenticitatea și credibilitatea pe care jocul bate atâta monedă.

Partea bună sunt însă modurile alternative de joc, pe lângă povestea propriu-zisă. Zece hărți de skirmish pot fi împărțite în două minicampanii (germană și americană) sau jucate individual; cursa nebunească împotriva ceasului numită Timed Assault se ia la întrecere cu un mod defensiv, în care scopul este să reziști la valuri interminabile de inamici. Plus modul Tour of Duty, o serie de cinci misiuni ce trebuie terminate fără să muriți, o adevărată provocare pentru fanii înrăiți. Și, ca cireașa de pe tort, menționatele hărți skirmish pot fi jucate și online, cooperativ sau competitiv, în funcție de preferințe.

Una peste alta, Earned in Blood trebuie recomandat celor care au apreciat rețeta promovată de jocul original. Bătăliile tactice sunt o variație binevenită, modurile pentru multiplayer asigură o durată de viață crescută, AI-ul a fost îmbunătățit. Alte probleme au rămas însă pe loc, dar până la urmă suntem în război, inamicul s-a ascuns după lăzile din fundul curții, așa că nu-mi mai rămâne decât să ordon foc de acoperire și să încerc să-l scap de o viață mizerabilă.

Anda Drăgnuță



VERDICT

Aceeași Mărie cu altă pălărie, adică doar protagonistul este altul, în rest nimic foarte nou pe frontul BiA.

8

SISTEM NECESAR: Procesor Pentium III 1.0GHz, 256MB RAM, 32MB Video • NUMĂR JUCĂTORI: 1-4 (LAN, ONLINE)



Un add-on care acoperă din lipsurile originalului, dar vine şi cu noutăţi.



Ciar şi la nivelul solului, aspectul vizual este excelent.



PREŢ: 33.3€ • **PRODUCĂTOR:** RELIC • **PUBLISHER:** THQ • **DISTRIBUITOR:** BEST DISTRIBUTION • **WEB:** WWW.DAWNOFWARGAME.COM



WINTER ASSAULT

Bătălii încrâncenate pe o planetă îngheţată

DAWN OF WAR S-A NUMĂRAT PRINTRE strategiile de top ale anului trecut, alături de Rome: Total War sau Ground Control II, oferind un titlu demn de universul întunecat din Warhammer 40.000, creat la origini de Games Workshop sub formă de joc table top. Un add-on era în concluzie doar o problemă de timp, iar Warhammer 40.000: Dawn of War - Winter Assault vine cu câteva noutăţi a căror lipsă a fost resimţită în jocul original, dar şi cu o facţiune nouă.

Rasa nou introdusă este Imperial Guard, soldaţii misteriosului împărat din Warhammer, o facţiune care a apărut alături de Space Marines în jocul original. La fel ca şi acolo, sunt o rasă destul de dificil de jucat cu ea, avantajul lor fiind numărul destul de mare. Pe de altă parte, au un sistem de moral care îi face destul de vulnerabili şi pot fugi rapid de pe câmpul de bătălie. Pentru a preveni acest lucru, la detaşamentele de războinici poate fi adăugat un comisar (de la mama Rusia citire), care eventual mai execută un soldat pentru a ridica moralul celorlalţi. Pentru aceia dintre voi care se aruncă direct în luptă, Imperial Guard s-ar putea să nu pară atât de interesanţi, dar noua rasă adaugă o componentă ceva mai înclinată spre defensivă, cu buncăre unde se pot adăposti soldaţii, tunele, vehicule defensive şi artilerie puternică.

În rest, rasele sunt aceleaşi, avem orcii, Space Marines, Chaos Marines şi The Eldar, încleştaţi acum într-o confruntare pe planeta îngheţată Lorn V, pentru a pune stăpânire pe o armă fabuloasă, Titan Dominatus. Campania single player are doar 10 misiuni, câte cinci pentru cele două părţi ale conflictului, ordinea (Imperial Guards şi Space Marines) şi dezordinea (Chaos şi Eldar). Interesant este că puteţi pendula între cele două campanii, de fapt misiunile implică toate rasele, lucru bun pentru varietate şi abordări diferite ale strategiei de joc. Pe de altă parte, această trecere de la o rasă la alta poate fi un pic dezorientantă; la sfârşit, puteţi alege cu ce rasă să jucaţi ultima misiune, iarăşi un lucru bun, care măreşte durata de viaţă a jocului. Fiecare rasă a mai primit în Winter Assault câte o trupă nouă de ultim nivel, care în mare acoperă câteva din lipsurile jocului original, iar costurile de construcţie şi de upgrade au fost scăzute semnificativ. Astfel, mai ales în multiplayer, nu va mai fi aşa uşor să dai asaltul bazei inamice rapid, cu câteva unităţi de nivel mic şi aproape fără nici un upgrade. Posibilitatea de a ajunge destul de rapid la unităţi de ultimul nivel s-ar putea să-i surprindă în mod neplăcut pe cei care se reped la atac mai ceva ca un kamikaze. Tot aici au mai fost adăugate hărţi, dar unele dintre ele sunt comune şi cu campania single player. Şi cum tot era vorba de atac, bătăliile sunt la fel de intense şi de sângeroase şi oferă un spectacol vizual deosebit, chiar dacă grupurile mari de armate vor întâmpina în unele zone ale hărţilor serioase probleme de pathfinding. Şi AI-ul se arată destul de problematic, uitând parcă să se mişte în cazurile în care baza îi este atacată; soldaţii inamici stau şi păzesc puncte strategice fără să mişte un pixel.

Din punct de vedere grafic, Winter Assault nu se lasă mai prejos decât originalul, aspectul vizual este impresionant chiar şi la nivel maxim de zoom, iar coloana sonoră se potriveşte de minune cu tematica viitorului întunecat a anului 40.000. Unele voci sunt cam ridicole, şi aici mă gândesc la generalul Sturnn, comandantul trupelor imperiale. Dar, în rest, totul sună bine, iar replicile şi felul în care sunt scrise dialogurile orcilor rămân la fel de amuzante.

Adunând toate plusurile şi minusurile, Winter Assault se dovedeşte a fi un add-on la înălţimea originalului. O rasă nouă, trupe noi, hărţi pentru multiplayer, toate acestea este normal să facă parte dintr-un expansion pack. Iar când elementele menţionate sunt integrate firesc în universul de joc, experienţa strategică nu poate fi decât ridicată din punct de vedere calitativ.

Anda Drăgnuţă



VERDICT

Intens, distractiv, dar şi cu probleme de AI şi de pathfinding.

8

SISTEM NECESAR: Procesor Pentium 4 1.8GHz, 256MB RAM, 32MB Video • **NUMĂR JUCĂTORI:** 1-40 (LAN, ONLINE)

Droguri, agenţi sub acoperire, o răzbunare şi imitaţie de GTA din plin.







O să trag în tancul ala cu benzină... foc de artificii garantat.

PREŢ: 33.3€ • **PRODUCĂTOR:** DEADLINE GAMES • **PUBLISHER:** EIDOS • **DISTRIBUITOR:** BEST DISTRIBUTION • **WEB:** WWW.TOTALOVERDOSE.COM



TOTAL OVERDOSE

O răzbunare în stilul lui Antonio Banderas

SIGUR AŢI VĂZUT DESPERADO. Filmul ăla cu Antonio Banderas şi Salma Hayek, cu poveste latino-americană fierbinte, droguri, carteluri şi răzbunări. Dacă nu l-aţi văzut, luaţi jocul aici de faţă, pentru că nu se deosebeşte prea mult de cele de mai sus. Doar că puteţi controla direct evenimentele, prin intermediul lui Ramiro Cruz, băiat rău şi antisocial, care îşi înlocuieşte fratele într-o operaţiune sub acoperire în Mexic, cu scopul de a distruge o reţea condusă de un lider temut (Papa Muerte) şi ajutată de un agent DEA corupt. Mai adăugaţi şi un tată mort de o "supradoză", dar de fapt asasinat şi necesitatea de a găsi criminalul şi, gata, avem povestea cu mexicanii traficanţi de droguri, chilli, tequila, sombreros şi muchachas incluse.

Ei, n-am dat chiar în boala telenovelelor, dar acţiunea se petrece în zone ficţionale din Mexic de-a lungul a 18 niveluri. Iar aici se combină un pic de GTA cu ceva Prince of Persia, o idee de TrackMania, o grămadă de sânge şi un ritm nebunesc în care apar inamicii, totul pe un fond muzical inspirat (oare de unde fac rost şi eu de coloana sonoră?) alcătuit din ritmuri rock, dar majoritatea în spaniolă, pentru a adăuga la atmosferă. Dar revenind... de ce GTA? În stilul jocurilor cu open game-play, protagonistul poate sări în orice maşină să plece în căutarea misiunilor sau pur şi simplu să se plimbe, să calce pietonii sau să execute acrobaţii care aduc bonusuri şi puncte în plus. Iar, faţă de GTA, maşinile pot fi folosite şi ca armă, existând posibilitatea de a le conduce direct într-o structură cu potenţial exploziv, gen depozit de combustibil. De ce Prince of Persia? Pentru că există o componentă "rewind" care întoarce timpul în caz că aţi murit sau vreţi să reluaţi o fază pentru a obţine un scor mai bun.

Pentru că în Total Overdose nu contează neapărat câţi inamici omorâţi, ci mai ales cum. Există o grămadă de combo-uri, care mai de care mai spectaculoase, şi mişcări speciale (loco moves), personal fiind foarte ataşată de cea care face trimitere directă la Desperado, cu cele două cutii de chitară cu mitraliere în ele. În plus, personajul capătă experienţă pe parcurs şi poate învăţa să utilizeze două arme simultan (pistoale, mitraliere sau chiar shotgun-uri cu ţeavă scurtă). Evident, există o componentă accentuată de arcade în tot ce am zis până acum, iar jocul este uşor şi scurt (cu tot cu cele 34 de misiuni separate de poveste), ducând la maximum 10 ore.

Pe de altă parte, punctele negre apar la grafică. Rezoluţia se poate schimba, nici o problemă, dar distanţa la care sunt randate obiectele este foarte mică (şi asta duce la apariţii ca din neant ale inamicilor exact unde nu trebuie), secvenţele cinematice sunt neclare şi nu lipsesc bug-urile de genul blocării unei maşini în perete sau a unui inamic în spatele unei lăzi. Vocile personajelor sunt bine realizate, accentul spaniol e autentic şi nu lipseşte nici simţul umorului, deşi replicile sunt într-un număr destul de limitat.

Desigur, nu poate fi vorba de complexitatea din GTA. Mediul este mare, dar nu chiar atât de desfăşurat, misiunile individuale nu sunt chiar atât de antrenante, n-avem nici cafea fierbinte (doar supradoze de cocaină), dar sunt introduse mişcări inedite. Până la urmă, o experienţă interesantă, chiar dacă nu străluceşte prin originalitate în elementele-cheie de gameplay. Iar eu mă întreb în continuare de unde îmi fac rost de coloana sonoră. Ştie cineva?

Anda Drăgnuţă



VERDICT

Un fel de GTA fără negri şi furturi de maşini, dar cu aromă de chilli şi tequila. **8**

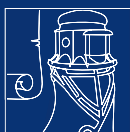
SISTEM NECESAR: Procesor Pentium 4 1.2GHz, 256MB RAM, 32MB Video • **NUMĂR JUCĂTORI:** 1

Un final demn de o serie legendară, dar nu lipsit de unele probleme ce îl trag în jos.




O lume spaţială, extraterestră, cu un puzzle pe măsură.

PREŢ: N/A • PRODUCĂTOR: CYAN WORLDS • PUBLISHER: UBISOFT • DISTRIBUITOR: UBISOFT • WEB: WWW. MYSTVGAME.COM



MYST V: END OF AGES

Călătoriile Myst-ice ajung la un sfârşit cu două tăişuri.

N-AM CREZUT CĂ O SĂ ZIC VREODATĂ că sunt dezamăgită de un titlu din seria Myst. Nu dezamăgită în sensul că ar fi povestea slabă ori finalul neconvingător sau problemele tehnice ar strica experienţa de joc. Ci dezamăgită pentru că ansamblul per total, comparat un pic şi cu versiunea pe care am analizat-o în avanpremiera din numărul trecut, pur şi simplu nu se ridică la înălţimea necesară pentru a reprezenta un final cu adevărat măreţ pentru o serie care şi-a ţinut fanii cu sufletul la gură timp de 12 ani.

End of Ages se vrea a fi ultimul joc al seriei, care să lămurească toate misterele civilizaţiei D'ni şi ale artei de a crea lumi închise în cărţi. Din nou, prietenul misterios al lui Atrus şi al familiei sale trebuie să dezlege puzzle-uri după puzzle-uri pentru a readuce la măreţia sa anterioară civilizaţia D'ni sau, de ce nu, să o distrugă, pentru că aveţi la final patru alternative. Tot în număr de patru sunt şi epocile pe care le veţi vizita: îngheţata Taghira, tropicala Noloben (unde se află şi insula Myst), Todelmer, cu planetele şi telescoapele ei, şi Laki'ahn, care seamănă destul de mult ca aspect cu Noloben, cu scopul de a recupera patru tablete care să deblocheze o a cincea, de care depinde soarta D'ni. Există şi două zone intermediare, K'Veer (fortăreaţa anticei civilizaţii D'ni) şi Direbo, care serveşte drept zona pentru "linking" cu celelalte epoci.

Sunt şi câteva lucruri absolut noi pentru seria Myst. În primul rând, a fost introdus un nou element de gameplay, Slates, tablete de piatră pe care pot fi inscripţionate diverse simboluri. Aceste simboluri îl ajută pe jucător să controleze creaturile Bahro (care au apărut la începutul seriei), iar acestea, la rândul lor, îndeplinesc anumite comenzi în funcţie de semnul desenat pe Slate. Ploaia, vântul şi alte efecte pot fi provocate cu ajutorul acestor simboluri, iar placa de piatră serveşte în acelaşi timp şi ca element de legătură între zonele aceleiaşi epoci. Un alt element nou este introducerea a trei tipuri de control: unul clasic, interfaţa tipică point-and-click, un altul care permite rotirea camerei cu mouse-ul, iar cel de-al treilea, în cel mai tipic stil FPS, preferatul meu, pentru că îţi dă voie să te plimbi liber prin toate colţurile. Există desigur riscul să rataţi unele indicii, pe alocuri ele fiind parcă "ascunse" în grafica, deşi 3D, care pare mult mai slabă faţă de cea din Myst IV: Revelation. Nici muzica nu se ridică la înălţimea coloanei sonore din Revelation, dar este totuşi atmosferică.

Puzzle-urile sunt tipice seriei Myst. Unele sunt atât de simple încât te întrebi de ce nu ţi-a venit ideea din primul moment. Altele cer multă atenţie şi sunt în mare parte dependente de o acţiune realizată prin intermediul unei Slate. Iar altele sunt pur şi simplu chestiune de noroc, trial and error până ceva se întâmplă şi povestea merge mai departe. Cum aducerea tabletelor în K'Veer depinde de găsirea şi înscrierea simbolurilor Bahro, aici este momentul să spun că jocul poate fi terminat în maximum două ore. Cum? Nu ştiu dacă a fost o alegere de design (neinspirată) sau pur şi simplu un bug imens, dar totuşi rămas nedepistat, însă cu ajutorul unui ghid detaliat este posibil să săriţi peste majoritatea puzzle-urilor pentru a ajunge direct la final. Desigur, un ghid este o metodă de a trişa şi poate că fanii nici nu se vor gândi să apeleze la aşa ceva, însă adevărata problemă este că se pot anula pur şi simplu trei sferturi din joc din doar câteva click-uri de mouse. End of Ages poate că a fost până la urmă afectat şi de situaţia incertă a studioului producător (Cyan a fost desfiinţat, apoi readus la viaţă), dar asta nu scuză unele probleme care strică ceea ce ar fi trebuit să fie o încheiere măreaţă, demnă de renumele seriei.

Anda Drăgnuţă



VERDICT

Pune creierul în mişcare, dar se bazează prea mult pe intuiţie şi mai puţin pe logică. **8**

SISTEM NECESAR: Procesor Pentium III 800MHz, 256MB RAM, 32MB Video • **NUMĂR JUCĂTORI:** 1



O combinaţie inedită între RTS şi elemente D&D. Totuşi, echilibrul s-ar putea dovedi foarte fragil între cele două.


Cei patru eroi trimişi să recupereze cristalul.



PREŢ: N/A • PRODUCĂTOR: LIQUID ENTERTAINMENT • PUBLISHER: ATARI • DISTRIBUITOR: N/A • WEB: WWW.ATARI.COM/DRAGONSHARD



DRAGONSHARD

În căutarea inimii de dragon pierdute

ÎN MOMENTUL ÎN CARE AM FĂCUT PRIMA impresie pentru Dragonshard, dar şi după aceea, citind diverse materiale despre dezvoltarea lui, m-am întâlnit des cu o expresie care face evident parte din arsenalul de marketing destinat să crească vânzările jocului: "prima experienţă D&D RTS". Nu că n-ar fi adevărat, dar mi se pare că validitatea ei depinde de felul în care un jucător defineşte conceptul D&D. Pentru mine, de exemplu, contează mai mult mecanica propriu-zisă, aruncarea zarurilor şi mai puţin conţinutul, dragonii, cavalerii, elfii şi restul creaturilor fantastice ce populează universurile D&D. Iar din acest punct de vedere Dragonshard este mai curând imaginea conţinutului D&D decât a regulilor de bază, luptele desfăşurându-se în cel mai tipic stil RTS.

De fapt, în combinaţia din Dragonshard sunt implicate conceptele de bază D&D (cu clasele de personaje, creşterea în nivel, acumularea de experienţă şi preumblarea prin subterane pentru a găsi aur şi artefacte antice) cu formatul tradiţional al strategiei în timp real. La suprafaţă, jucătorul îşi face baza şi armata şi îşi distruge inamicul, dar în subteran se transformă într-un aventurier, rezolvă quest-uri şi omoară monştri scoşi direct din cărţile de poveşti pe care mi le citea bunica pe la vârsta de 5 ani.

Ca locaţie, Dragonshard este plasat în Eberron, un univers nou în lumea D&D, creat din trupurile a trei dragoni, doi devenind continentul în sine, iar al treilea o centură de cristale (shards), care cad periodic şi sunt dotate cu puteri magice. Cel mai puternic dintre aceste cristale, The Heart of Siberys, este motivul conflictului celor trei facţiuni din joc: The Order of the Silver Flame (alianţa relativ banală de acum dintre oameni, pitici, elfi), Lizarfolk (o rasă de şopârle, dacă vreţi, judecând după aspect, care are de partea ei şi dragoni) şi Umbragen (un fel de elfi decăzuţi, rămăşiţe ale unei rase ale cărei urme se văd în oraşul scufundat în subterane). Ultima rasă este accesibilă doar în skirmish sau multiplayer, pentru că din punctul de vedere al lungimii Dragonshard ia o bilă neagră. Cele două campanii (a şapte scenarii fiecare) sunt relativ scurte; chiar dacă iniţial fusese vorba să existe patru rase, fiecare cu povestea ei, până la urmă au rămas doar trei şi doar două campanii, ceea ce mi se pare un pic de apăsare a acceleraţiei pentru a lansa jocul mai repede.

La început, tot cam pe vremea când scriam prima impresie, eram curioasă cum vor fi legate elementele RTS şi D&D pentru a nu fi o conexiune forţată. Şi trebuie să recunosc că legăturile au fost bine făcute. Există două



INGREDIENTUL MINUNE: EROI, RISCURI ŞI RECOMPENSE

Fiecare dintre cei patru eroi este dotat cu puteri magice, care pot face diferenţa într-o bătălie cu un beholder, o hidră cu trei capete, un centaur sau un vampir însetat de sânge din subteran. Cum la suprafaţă bătăliile sunt decise cel mai des de superioritatea numerică, importanţa unei magii bine date se vede mai bine în momentele din subteran, unde mărimea unei trupe de aventurieri este destul de redusă, iar creaturile rezistente. În funcţie de clasa eroului, fiecare are o abilitate pasivă (de tipul măririi punctelor de viaţă, de exemplu), o putere care se încarcă rapid (preferinţele mele mergând spre Freeze-ul lui Amathor sau, din punct de vedere ofensiv, spre Lightning-ul uriaşului Redfang) şi o a treia, care se încarcă mai lent, în funcţie de numărul de inamici omorâţi şi este de obicei o magie generală (de tip Mass Healing sau imunitate la vrăji).

SISTEM NECESAR: Procesor Pentium 4 1.3GHz, 512MB RAM, 64MB Video • NUMĂR JUCĂTORI: 1-8 (LAN, ONLINE)







Omul zăpezilor în varianta fantasy.

resurse în joc, cristalele (la suprafață) și aurul, plasat strategic în subteran, alături de artefacte și monștri care ajută eroii să acumuleze experiență. Experiența, chiar dacă provine din partea de RPG, nu este folosită pentru a crește în nivel eroii, ci clădirile din bază. De fapt, întreg conceptul bazei este o noutate. Spațiul în interiorul ei este limitat, astfel că trebuie să alegeți cu grijă ce trupe vreți să dezvoltați. Creșterea in nivel se realizează prin construirea mai multor clădiri de același tip unele lângă altele. Adică o clădire pentru arcași, de exemplu, înseamnă nivelul doi. Pentru nivelul trei, mai este nevoie de încă o clădire și tot așa până la maximum nivelul cinci. În plus, mai există și monumentele, construcții ce acordă diferite bonusuri clădirilor lângă care sunt plasate. Astfel că managementul bazei este o problemă de alegere foarte atentă, dar abia de la jumătatea campaniei, pentru că trupele sunt deblocate treptat, pe parcursul scenariilor.

În afară de trupele ce pot fi create în bază, fiecare rasă are patru eroi, dar doar finalul este jucat cu toți. În rest, trebuie să alegeți clasa care vă convine mai mult, astfel că nu prea există plăcerea aceea de a crește în nivel un personaj, de a-l vedea căpătând abilități și puteri din ce în ce mai mari. Lipsește deci acel protagonist în jurul căruia să se învârtă povestea, iar această lipsă este în mare parte cauzată de grefarea componentei "erou de tip RPG" într-o strategie, cei patru eroi fiind doar simple unelte ale rasei lor pentru a îndeplini un scop și nu cauza și efectul evenimentelor din joc. Această problemă este oarecum compensată de posibilitatea de a cumpăra obiecte și abilități pentru eroi între misiuni, de la un "reward shop" care contabilizează punctele acumulate după rezolvarea obiectivelor principale și/sau secundare.

Cât despre partea aia cea mai plăcută, care implică luptele, ele se desfășoară tipic pentru un RTS, în partea de single player de obicei fiind necesară distrugerea bazei inamice. AI-ul este deosebit de agresiv, mai ales în modul skirmish, și pe alocuri prea lent în campanii, dar aici măcar încetinirea sa este justificată, pentru că i-ar fi fost destul de greu jucătorului să controleze două lupte simultane, una la suprafață și alta în subteran. Astfel de situații sunt rare, lucru propice pentru explorarea detaliată a ruinelor subterane din Qalatesh, nu numai pentru a acumula aurul necesar construcțiilor, ci și pentru cealaltă parte plăcută, cu quest-urile. Misiunile sunt interesante, iar la feeling-ul de experiență RPG contribuie și aspectul vizual, întunecat, plin de coloane sfărâmate și portaluri ruinate, vestigii ale unei antice civilizații distruse. În contrast cu subteranul întunecat, mediul de suprafață este viu colorat, în general aspectul aduce aminte de Warcraft, dar mediul este mult mai detaliat, iar animațiile personajelor mai bogate. Muzica este decentă, dar nu se remarcă în mod deosebit, în schimb vocile personajelor chiar m-au călcat pe nervi.



Sunt multe lucruri interesante la Dragonshard, mai ales că în mare parte producătorii și-au ținut promisiunile. Elementele RPG sunt bine integrate și combinate în strategie, nu par forțate, dar ar fi fost și mai bine dacă se punea mai mult accent pe creșterea în nivel a eroilor (jucătorul să poată alege anumite abilități, nu să se uite la ele cum apar, predefinite) și chiar pe mecanica propriu-zisă a bătăliilor, în care hazardul zarurilor decide. Activitatea în cele două niveluri este bine balansată, iar construirea bazei și a armatei este la fel de antrenantă ca și coborârea în subteran după aur și obiecte valoroase.

Anda Drăgnuță



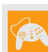
PRO

- două linii de joc diferite, dar predomină strategia
- clasele eroilor sunt bine balansate
- unități speciale ale căror abilități fac diferența în luptă



CONTRA

- sistemul D&D este destul de limitat
- AI mult prea agresiv
- lipsa unui personaj persistent



JOCURI ALTERNATIVE

Dragonshard

Warcraft III: Frozen Throne

Warhammer 40.000: Dawn of War



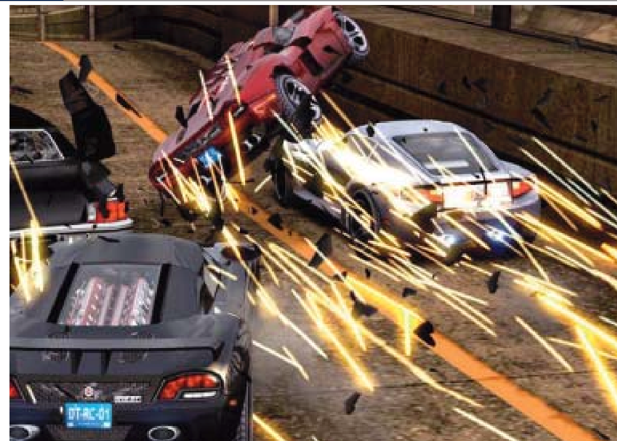
VERDICT

Ca orice concept nou, are și lipsuri. Dar este mulțumitor și pentru strategi, și pentru fanii RPG-ului.

8



O continuare venită foarte rapid pentru unul dintre jocurile noastre preferate de anul trecut.





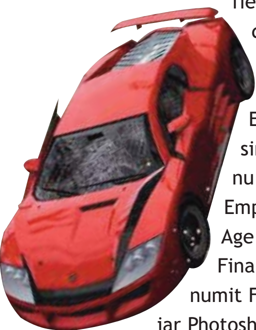
PREŢ: 41.9€ • PRODUCĂTOR: CRITERION • PUBLISHER: ELECTRONIC ARTS • DISTRIBUITOR: BEST DISTRIBUTION • WEB: WWW.BURNOUTREVENGE.EA.COM



BURNOUT REVENGE

Nebunie pe autostradă, din nou

FAPTUL CĂ BURNOUT REVENGE nu vine cu un număr ataşat este nu numai un semn că publisherii care cer continuare după continuare sunt şi ei ruşinaţi de cât de departe au ajuns şi încearcă să îşi mascheze nebunia, dar poate, mai relevant, este un semn că producătorii nu se simt în stare să ne mintă că avem de-a face cu un joc cu totul şi cu totul nou şi încearcă să ne lase în ceaţă, sugerând că poate este vorba despre Burnout 4 sau poate este un fel de Burnout 3.5 şi doar la anul vom vedea adevărata continuare a seriei. Mascarea numerotaţiei reale pare să fie noua isterie din domeniul IT după "virusul" Y2k şi nici măcar nu este Electronic Arts singurul vinovat: să nu uităm că Age of Empire IV se numeşte Age of Empires III, Final Fantasy XII s-a numit Final Fantasy X - 2, iar Photoshop 8 s-a numit Photoshop CS. Toată lumea o face.



Aşa că iată-ne aplecându-ne asupra lui Bournout Revenge la fel ca asupra unui nou joc FIFA, cu o atenţie sporită de teama că vom pierde una dintre cele câteva noutăţi apărute. O atitudine nu tocmai favorabilă, care ne-a făcut poate să pierdem esenţialul în primele ore de joc. Esenţialul fiind că Burnout Revenge este, la fel ca şi Burnout 3, unul dintre cele mai violente, rapide, spectaculoase şi palpitante jocuri de curse pe care aţi putea vreodată să puneţi mâna.

Totul este impresionant. Vehiculele, de la cel mai slab la cel mai puternic, sunt toate izvorâte din visul nebun al unui pasionat de maşini, atât de frumoase încât banalizează frumosul şi vă vor face să priviţi cu mult mai puţin entuziasm următorul Porsche sau BMW care vă va tăia calea la semafor. Senzaţia de viteză este atât de acută încât vă veţi încleşta mâinile pe controller cu disperare, ştiind că o coliziune este aproape inevitabilă. Coliziunile în sine sunt orgii de metal deformat, o adevărată plăcere pentru privitori, deşi un factor de frustrare pentru jucător, mai ales după ce se obişnuieşte cu ele.

În mare parte, aceste lucruri pot fi spuse şi despre Burnout 3. Aici intervine problema tuturor jocurilor care beneficiază de continuări atât de dese. Nu este suficient de mult timp pentru a crea ceva ce poate să ofere o experienţă nouă, aşa că producătorilor nu le rămâne decât să îmbunătăţească toate amănuntele care pot fi îmbunătăţite, în acelaşi timp încercând să adauge una sau două idei noi care să atragă atenţia imediat. În cazul lui Bournout Revenge, noua idee se numeşte Traffic Checking. În loc să trebuiască să evite cu disperare toate maşinile de pe drum, jucătorul poate să folosească unele dintre ele (cele de mici dimensiuni, care merg în aceeaşi direcţie) pe post de proiectile cu care îşi împiedică şi accidentează adversarii. Asta schimbă într-adevăr jocul destul de mult, dar nu mereu în mai bine. Unele dintre maşinile prea grele pentru a fi distruse sunt dificil de identificat, aşa că vă veţi trezi de o mulţime de ori cu maşina făcută ţăndări de ceea ce părea iniţial o ţintă acceptabilă.

De altfel, în general, Revenge pare să creeze prea multe accidente. De multe ori am simţit că situaţia nu mai este sub controlul meu, ceea ce nu poate fi un lucru bun. Pentru a compensa, adversarii au fost slăbiţi, iar progresia în joc a fost uşurată prin introducerea unui sistem bazat pe un rating care generează stele. Stelele sunt atât de uşor de strâns încât nu veţi fi nevoiţi niciodată să repetaţi o cursă, oricât de prost aţi juca. Ceea ce, din nou, nu este un lucru bun. Cursele în sine sunt la fel de incitante ca înainte, dar nu prea mai au miză, iar tensiunea nu mai este aceeaşi.

Bogdan Bridinel



VERDICT

Puţin mai rapid şi mai spectaculos decât Burnout 3, dar şi ceva mai superficial. **8**

SISTEM NECESAR: PlayStation 2 • **NUMĂR JUCĂTORI:** 1-2 (ACEEAŞI CONSOLĂ); 1-6 (ONLINE)

ODISEEA AVIARĂ

Poveste horror cu pene

Trenul se oprise pentru a doua oară în câmp, undeva între Nicăieri haltă și Dracu-n Praznic gară. Bărăganul se întindea cât vedeai cu ochii. În vagon era o căldură înăbușitoare, parțial pentru că afară era prea cald pentru luna octombrie, parțial pentru că radiatoarele din tren funcționau la capacitate maximă și nu puteau fi oprite.

Ștergându-și broboanele de sudoare de pe frunte, Alioșa Pescăruș oftă din adâncul alveolelor pulmonare:

- O.K., deci mai explică o dată tărășenia, pentru că aseară mi s-a părut că povesteai un film SF.

- Știu că așa pare, dar nu e nimic exagerat, răspunse Mitică Plop, un individ pe atât de lung și deșirat pe cât era Alioșa de bondoc. Tamerlan Cârjă este un baron local, cu pretenții de viță nobilă, parțial pe bună dreptate. Familia Cârjă este de sorginte boierească, istoria lor în Bărăgan întinzându-se pe sute de ani. Averea lor s-a dus de mult pe apa sâmbetei însă, au mai rămas doar cu ceva pământ. Tamerlan s-a descurcat cum a putut și a pus pe picioare o crescătorie de găini pe moșia lui. Cum necum, a avut succes și a tot prosperat în ultimii ani.

Dar, și aici începe partea ciudată, Tamerlan s-a născut de mic cu o pasiune pentru mecanisme și tehnologie de tot felul. La 9 ani își construise un vehicul cu pedale dintr-o roabă. La 11 ani și-a construit un radio. Pe la 20 de ani deja știa să repare orice, de la frigidere și televizoare până la tractoare. Era digitală nu l-a prins nepregătit. A fost fascinat de calculatoare și are o colecție de modele ce încep din 1954 și ajung până la cele actuale. Închipuieți un muzeu dedicat calculatoarelor în inima Bărăganului, la Stepani. Din fascinația lui s-a născut o dorință aprigă de a construi un calculator mai puternic decât cele existente. Problema erau fondurile, pentru că ferma de găini îi înghițea toți banii. Tot încercând să împace capra cu varza, ca să zic așa, pasiunea sa pentru calculatoare cu aspectele practice ale vieții de zi cu zi, lui Tamerlan i-a venit într-o zi o idee cu adevărat bizară: de ce nu ar transforma ferma de găini într-un calculator? Un procesor gigantic, în care tranzistorii să fie înlocuiți de banalele galinacee, unde impulsurile să fie înlocuite de lovituri de cioc într-o bandă circulantă, curentul să fie înlocuit de grăunțe.

- Glumești, dădu ochii peste cap Alioșa.

- Deloc, zise Mitică. Tu ești depanator de calculatoare, ar trebui să știi mai bine, dar realitatea este că Tamerlan este un geniu care a reușit să creeze primul calculator bazat pe găini din lume.

- Și de ce n-am citit în Libertatea de invenția asta mă rog? chicoti sarcastic Alioșa.

- Pentru că Tamerlan, ca orice geniu, nu era interesat de publicitate. Vroia să perfecționeze ideea și să reducă numărul de găini astfel încât orice gospodărie să își permită un astfel de calculator, care să organizeze toate activitățile în coordonare cu alte mecanisme: să dea de mâncare la vacă, să scoată apă de la fântână și să ude grădina. Dar problemele au început să apară când a adunat bani pentru o antenă de satelit și și-a conectat calculatorul la Internet.

N-a trecut mult și a fost infectat cu un virus destul de comun, Killer Fortran Combo, care a dezvoltat o variantă bizară pe platforma organică a lui Tamerlan. Pe scurt, găinile au luat-o razna, au devenit agresive și au căpătat un comportament de grup. Disperat, Tamerlan m-a contactat pe mine, care te-am contactat pe tine.

- O.K., O.K., deci înțeleg că vrea ca eu să îi depanez calculatorul lui bazat pe găini, zise cu o privire năucă Alioșa, ceea ce, dacă stai drept și gândești strâmb, este chiar de înțeles. Dar ce rol ai tu în chestia asta?

- Eu sunt antivirusul, rânji Mitică, trăgându-și aproape husa lunguiață în care se ghicea forma puștii de vânătoare.

Cu un vaiet contorsionat, trenul se urni de pe loc și începu încet încet să prindă viteză.

***

În halta Stepani, din tren coborâră trei persoane. Mitică și Alioșa, un fel de abordare modernă a cuplului Stan și Bran, și o brunetă în blugi, cu un rucsac trendy și ochelari de soare Police.

În timp ce trenul se urnea de pe loc, se apropie de cei doi și, pocnind un balon din guma de mestecat, întrebă plictisită:

- Mergeți spre moșia Cârjă?

- Da, aprobă Mitică, de ce?

- Pentru că și eu merg în direcția respectivă și mă gândeam să împărțim un taxi.

- Taxi? chicoti Alioșa. În capătul ăsta de lume? Glumești.

Ca pentru a-l contrazice, un uruit începu să se facă auzit din depărtarea prăfuită, devenind din ce în ce mai acut. Pe măsură ce se apropia, deveni un tărăboi aproape de nesuportat, cu răgete întrerupte de pocnituri. Era un nor de praf în care se ghicea o mașină, care opri în dreptul lor cu o tuse seacă de motor. Când atmosfera deveni ceva mai clară, putură vedea că este vorba de un Wartburg negru care probabil prinsese cel de-al doilea război mondial, inscripționat clar ca "Taxi".

Individa îi aruncă lui Alioșa o privire înțepată gen "Ți-am zis eu?" și se urcă în față. Vexați, Mitică și Alioșa se înghesuiră în spate.

- Ziua bună, zise șoferul, mă numesc Vasile Boaștină și voi fi șoferul dumneavoastră pentru astăzi. Unde doriți să mergeți?

În ton cu numele, Vasile trăznea a țuică de te îmbăta de cum deschidea gura.

- La moșia Cârjă, spuse bruneta de pe locul din față, strâmbând din nas.

- Să fiți voi sănătoși, spuse Vasile șoferul, eu acolo nu merg, Sau dacă vreți vă las la vreun kilometru de moșie și restul drumului îl faceți pe jos.

- De ce? deveni brusc interesată individa. E adevărat că e vorba de gripă aviară? Mă scuzați că nu m-am prezentat, mă numesc Melania Crantz-Canapescu, sunt reporter de investigații la ziarul "Bărăganul".

- Oh-oh, mormăi Mitică. Am dat-o naibii.

- Gripă, turbare, nu știu ce e, dar găinile alea nu sunt sănătoase, zise Vasile Boaștină. De vreo săptămână oamenii se țin departe de fermă, dar lumea zice că au început să umble noaptea prin sat găinile. Cică a lu Mitroi, care stă în capul satului, a găsit câinele ciugulit tot ieri dimineață și pe coteț era scrijelit "END OF FILE". Naiba mai știe ce-o însemna și asta. O fi vreun semn că vine sfârșitul lumii.

Wartburg-ul porni la a doua cheie și începu să navigheze pe ulițe prăfuite. După vreun sfert de oră de zguduituri și inhalat praf, mașina se opri pe o margine de șanț lângă un lan de porumb și Vasile îi îndemnă din priviri să coboare.

- Îmi plătiți când vă întoarceți în sat. Dacă vă mai întoarceți.

Cei trei se extraseră cu chiu cu vai din mașina și coborâră pe marginea drumului. Vasile întoarse Wartburg-ul și demară în trombă. Când praful se împrăștie pentru a doua oară, putură zări peste lanul de porumb un conac înconjurat de câteva acareturi.

-Nu v-am întrebat, voi cu ce treabă aici la fermă? îi privi peste ochelari Melania.

- Noi suntem rezolvarea problemei, răspunse Mitică. Alioșa nu zise nimic, doar oftă, ștergându-și sudoarea de pe frunte.

- Și nu e vorba de gripă aviară, așa cum crezi, este un alt fel de virus. Treaba este ceva mai complexă, dar sperăm că o combinație vânător+depanator de calculatoare să rezolve problema.

- Depanator de calculatoare? zise uimită Melania

Alioșa se pregăti să explice că nici el nu prea înțelegea cam care era rolul lui în povestea asta trăznită, când din lanul de porumb se împletici spre ei o găină. După trei patru pași se opri și îi privi ambiguu, înclinând capul când pe o parte, când pe alta.

- Io-te-o găină, zise Alioșa! Pui-pui-pui, hai la tata, apropiindu-se cu mâna întinsă.

Găina se trase înapoi, după care scoase un cârâit gâlgâitor urmat de un fel de sughiț exploziv ca de la țeava de eșapament a unei mașini.

- Ha! v-am zis eu, se entuziasmă complet deplasat Melania. E gripă aviară.

(to be continued)




LG
Life's Good

